

INCLUYE 1 CD-ROM

Micromanía

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA

AÑO XVII - Número 79 - 650 PTAS/ 3,91 €

PATAS ARRIBA

Alone in the Dark
Necronomicon
Z: Steel Soldiers

Soluciones completas de los juegos del verano

AVANCE ESPECIAL

FIFA 2002

¡EXCLUSIVA!

¡¡Por fin!! Fútbol y sólo fútbol



MEGAJUEGO

Runaway

En manos de la mafia

EN EL CD-ROM

DEMO DEL MES

Anachronox

Juega al nuevo rol

Y, además, DEMOS de:

- JEKYLL & HYDE
- OPEN KART
- ARABIAN NIGHTS
- KOHAN

y pon a prueba tu tarjeta 3D con 3DMARK 2001

Acción total en tu PC

MAX PAYNE

¿Poli bueno o poli malo?





Micromanía
Sólo para adictos

AÑO XVII - TERCERA ÉPOCA - Número 79

650 PTAS/3.91€

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, Roberto Lorente, C. Plata, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, J. Dómbriz, C. Mateos
Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director Comercial
Andrea Anzini

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Javier Tallón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Mónica Saldaña, Coordinadora de Publicidad
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma, Jefe de Publicidad
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800 San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

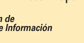
Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

10/2001

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

66 [MEGAJUEGO]

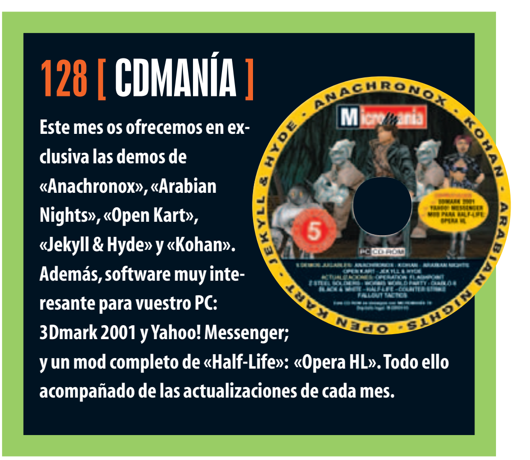


Una excelente aventura gráfica, de las de siempre, que no ofrece otra cosa más que puzzles, buenos diálogos, personajes atractivos y una historia que se va haciendo más y más grande a medida que avanza. Todo eso es «Runaway», el juego que los aventureros estabáis esperando.

110 [PATAS ARRIBA]



Si te acabas de caer en paracaídas en medio de la isla de «The New Nightmare» y estás solo en medio de la oscuridad, es mejor que tengas esta guía a mano. Con ella podrás vencer todas las dificultades y monstruos que te saldrán al paso.



128 [CDMANÍA]

Este mes os ofrecemos en exclusiva las demos de «Anachronox», «Arabian Nights», «Open Kart», «Jekyll & Hyde» y «Kohan». Además, software muy interesante para vuestro PC: 3Dmark 2001 y Yahoo! Messenger; y un mod completo de «Half-Life»: «Opera HL». Todo ello acompañado de las actualizaciones de cada mes.

Editorial

Donde fuiste feliz alguna vez...

No hay nada más melancólico que Agosto; sobre todo si te quedas en la ciudad y te cierran tus bares favoritos y todos tus amigos se van de vacaciones y los días son largos y las calles están desiertas... Pero si además, las distribuidoras se empeñan en bombardearte con remakes de los viejos clásicos para compatibles, la melancolía se dispara.

Nos referimos, claro está, a «The New Nightmare», la resurrección de la saga «Alone in the Dark», que nos ha trasladado –era inevitable– a tiempos pasados, hace casi una década, cuando apareció el título original de la serie, el primer juego de ordenador que daba miedo realmente, y encima en 3D, ¡y nosotros diez años más jóvenes!... La nueva entrega, resucitada en el momento más dulce del género de "sobrevive al horror", es un juego lleno de detalles espectaculares, con un Carnby nuevo –muy años noventa–, unos escenarios realmente bellos y una historia compleja y emocionante que se va desvelando poco a poco. Probablemente es el mejor juego de estas características que podemos encontrar hoy por hoy para un PC, pero, la verdad, esperábamos algo que nos sorprendiera mucho más, algo a la altura de un "apellido" como «Alone in the Dark», en definitiva.

Por si eso fuera poco, nos llega «Emperor: Battle for Dune» un juego ante el que no podemos evitar emocionarnos; porque... quién podría olvidar «Dune 2», su predecesor, el juego que inventó el género en 1992, la estrategia de recursos en tiempo real..., con sus plataformas para construir bases, sus hombrecillos que no pasaban de ser palos de colores, y esos tanques cada vez más gordos –tan de Westwood–, que te proporcionaban la victoria casi automáticamente en un ataque masivo final. Lamentablemente, aunque este nuevo«Dune» es un buen juego, con un apartado gráfico ciertamente impecable, no tenemos más remedio que decir que es más de lo mismo: la enésima entrega de un género que apenas ha evolucionado en la última década y que busca en las 3D una especie de tabla de salvación que justifique la copia, una y otra vez, de sí mismo.

Aunque estos dos títulos están a años luz de distancia, tecnológicamente, de sus predecesores –nunca se han visto unidades tan bonitas en «Dune», ni escenarios tan detallados en «Alone in the Dark»–, sólo nos sirven para comprobar lo difícil que es construir una idea de juego realmente innovadora y, sobre todo, lo inútil que resulta intentar volver atrás para recuperar los momentos de gloria del pasado.

Y es que tal vez tengamos que olvidarnos del pasado y volver la vista hacia los nuevos títulos, que, honestamente, tratan de ofrecer nuevas experiencias de juego, como «Max Payne», un arcade profundo y oscuro, preciosista, violento, lleno de tensión. "Donde fuiste feliz alguna vez, no debieras volver jamás"...

La redacción

y además...

Habrá COMANCHE 4



Novalogic ha anunciado el futuro lanzamiento de la cuarta parte de «Comanche», uno de los simuladores de helicópteros de combate más populares y renombradas. Como su propio nombre indica, este programa está basado en el helicóptero Comanche RAH-66 diseñado por Boeing-Sikorsky para la armada norteamericana.
El juego aparecerá a finales de 2001 e incluirá un motor gráfico nuevo y más poderoso, efectos más realistas, una cabina virtual en 3D y posibilidades de conexión simultánea para 32 jugadores a través de NovaWorld.





Un bravo CAZAVAMPIROS





El catálogo de juegos para Xbox sigue creciendo. Digital Mayhem acaba de anunciar su implicación en el desarrollo de «Hunter: The Reckoning», un juego de acción y aventura en tercera persona basado el universo de World of Darkness de White Wolf Publishing. «Hunter» nos sumergirá en un mundo de pesadilla en el que los vampiros se camuflan como ciudadanos normales para pasar inadvertidos. Sólo nosotros tendremos la capacidad de reconocerlos y eliminarlos para salvar a la humanidad de tan terrible plaga.
El juego está siendo desarrollado por High Voltage Software mediante la tecnología AtlasTech Game Engine y está previsto que aparezca durante los primeros meses de 2001.

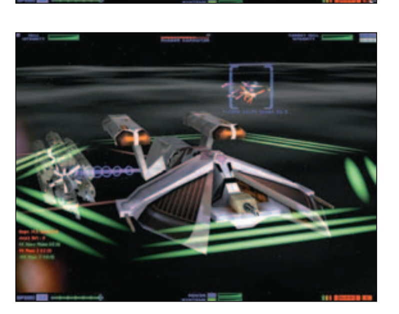
Operation Flashpoint AMPLIADO

Codemasters ha confirmado la próxima aparición de varias actualizaciones para su juego «Operation Flashpoint». Estos packs de ampliación se publicarán mensual y gratuitamente entre Agosto y Septiembre de este año en la página web oficial del juego:
www.codemasters.com/flashpoint
Incluirán nuevos vehículos, armamento, misiones en solitario y multijugador. El primer pack incluirá un Kozlice, un fusil de caza con dos cañones, una escopeta y un rifle para añadir a nuestro arsenal, así como un nuevo helicóptero de transporte de la OTAN y el caza soviético SU25. El segundo mejorará la seguridad online del juego y permitirá el uso de servidores dedicados, además de incluir un auto-generador de misiones para el editor de niveles. La última aportará dos nuevos vehículos, dos nuevas misiones y cinco para multijugador.

Star Trek suma y sigue







Interplay sigue dispuesta a seguir engrosando la lista de juegos existentes basados en el universo Star Trek. El próximo título previsto responderá al nombre de «Starfleet Command. Orion Pirates» y será un mission pack para un solo jugador que incluye una nueva trama y otros elementos con los que extender la franquicia. El juego, diseñado por Taldren y publicado por 14º East, funcionará como expansión de «Starfleet Command» y nos permitirá encarnar a estos peligrosos bucaneros espaciales y conocer su historia en profundidad. «Orion Pirates» incluirá 12 misiones en el modo campaña, 26 misiones de escaramuza y tres niveles de bonus inspirados en un episodio de la serie.

CRYO distribuirá Wanadoo

Cryo España y Wanadoo han firmado un acuerdo en virtud del cual la multinacional francesa distribuirá en exclusiva el catálogo de Wanadoo para 2001, tanto para PC como para GameBoy Color y Playstation. Cryo ya distribuía los productos de Wanadoo en Alemania, mientras que Wanadoo hace lo propio con los juegos de Cryo en Francia. El grupo Wanadoo es una filial de France Telecom líder en Internet que produce, publica y distribuye un catálogo con más de 50 videojuegos. Entre sus proyectos más inminentes se encuentra «Abierto Hasta el Amanecer», un juego inspirado en la exitosa película.

Más RAYMAN

«Rayman» no nos abandona ni en vacaciones. Ubi Soft lanza durante los meses estivales un pack que nos permitirá disfrutar del inefable personaje en nuestra GameBoy Color. El pack incluye, además del juego, una adaptador de corriente para el encendedor del coche, una batería recargable y un adaptador de batería para conectarla a la consola. Por supuesto, el juego aparecerá completamente traducido a nuestro idioma y su precio final será de 7 995 pesetas.

La gran QUEDADA

Valladolid se convertirá en la ciudad mundial de los internautas durante los próximos días 7 y 8 de Septiembre. Más de 500 terminales conectarán la capital castellano leonesa con internautas de todo el mundo durante 24 horas ininterrumpidas, durante las cuáles tendrá lugar un maratón de chateadores. Paralelamente, una cabalgata de trailers temáticos recorrerá la ciudad, ofreciendo a los viandantes diferentes estilos musicales. El festival incluye también un campeonato de mensajes codificados y mercadillos.

TECNOLOGÍA Renderware

Criterion Software ha anunciado el lanzamiento de una nuevo juego basado en su tecnología RenderWare Graphics. «MX 2002», un juego de ciclismo extremo diseñado para PlayStation 2, ha sido desarrollado por THQ mediante este engine concebido por Criterion, un kit de desarrollo 2D/3D multiplataforma y de alto rendimiento. El juego estará patrocinado por un personaje tan conocido en el circuito profesional como es Ricky Carmichael.

ALIANZA entre Ubi y Capcom

Ubi Soft y Capcom han anunciado un acuerdo de colaboración para la publicación exclusiva en Europa, Australia y Nueva Zelanda de siete juegos concebidos para GameBoy Advance. Así, disfrutaremos en este continente con nuevos episodios de algunas de las series más famosas diseñadas por el gigante japonés, como son «Super Street Fighter II Turbo Revival», «Street Fighter Alpha 3», «Mega Man Battle Network» o «Final Fight One».



DRAGON´S Lair 3D

Después de un largo periodo sin noticias del juego, Dragonstone Software ha anunciado que presentará «Dragon´s Lair 3D» en la próxima edición del Classic Gaming Expo. Como sabéis, el juego es una nueva versión del famoso arcade creado por Don Bluth, Rick Dyer, Gary Goldman y John Pomeroy en 1983, famoso por estar realizado íntegramente con dibujos animados y por ser el primer título en formato Laser Disc. Por primera vez este programa nos permitirá explorar los decorados con total libertad de movimientos, sin reducir la calidad de sus gráficos. La presentación oficial se llevará a cabo el día 11 de Agosto en la susodicha feria.

Vuelve la CRIATURA



Lionhead ha anunciado que en Octubre estará disponible una "miniampliación" para «Black & White», llamada «Creature Isles». En esta ampliación descubriremos un archipiélago nuevo, al que llegan los exploradores cantarines del barco de «Black & White», habitado por Criaturas y en el que no existe ningún dios. Las Criaturas tienen una Hermandad, de la que nuestra propia criatura podrá formar parte si supera una serie de pruebas impuestas por sus congéneres, pudiendo aprender nuevos trucos y hechizos.

THIRD PARTIES de Codemasters

Codemasters ha conseguido los derechos de varias "third parties" para sus delegaciones de Alemania y Francia. Compañías como SCi, Eon Digital Entertainment, Brightstar o Frozen Fox han llegado a un acuerdo con la distribuidora para mejorar su presencia en ambos países, en virtud del cual Codemasters pone a su disposición todos sus recursos de marketing, distribución y ventas. De esta forma, se canalizará la distribución de juegos como «The Italian Job» (SCi), «Nelly Net» (Frozen Fox) o «International League Soccer» (Eon Digital).



La hora de HITCHCOCK

El próximo Septiembre los aficionados al maestro del suspense vamos a tener motivos para alegrarnos. Y es que la gente de Arxel Tribe está terminando el primer juego inspirado en el orondo personaje. «Hitchcock: The Final Cut» utilizará las mejores escenas de películas como "Sabotaje", "Cortina Rasgada", "Psicosis" o "Los Pájaros". El programa nos convertirá en un investigador privado con poderes psíquicos desde la trágica muerte de sus padres, que sucedió el mismo día que enterraban al maestro Hitchcock. El juego será distribuido por Acclaim.

FE DE ERRATAS

En el suplemento sobre el E3 publicado el mes pasado en Micromanía, aparecía una información referente a la presentación de Xbox en la que se aludía a «Resident Evil 3» como uno de los títulos que se estaban desarrollando en exclusiva para la consola. Realmente el juego al que nos referíamos no es otro que «Dino Crisis 3». Sorry.

SEGA colabora con Infogrames

Sega Corporation e Infogrames Europe han hecho público un acuerdo paneuropeo según el cual Infogrames distribuirá trece títulos de la compañía nipona en el viejo continente. El acuerdo dispone que Infogrames comercialice en exclusiva las versiones PAL de juegos diseñados para GameBoy Advance, Nintendo GameCube y Xbox. Los trece títulos son los siguientes: «ChuChu Rocket», «Sonic Advance», «Advance Columns» y «Puyo Puyo» para GameBoy Advance; «Phantasy Star Online», «Virtua Striker 3» y «Super Monkey Ball» para GameCube; y «Gun Valkyrie», «Jet Set Radio Future», «House of the Dead 3», «Crazy Taxi Next» y «Sega GT 2002» para Xbox.

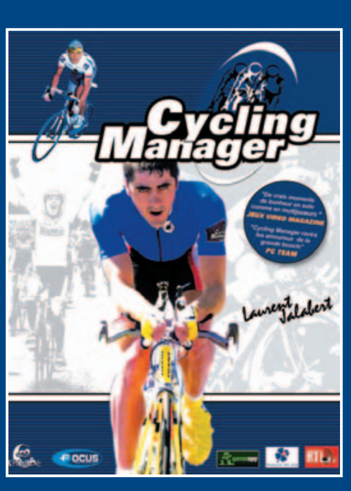
La tribu de RUBU

Outrage Entertainment está desarrollando «Rubu Tribe», un juego de estrategia, acción y aventura para PS2. Seremos al jefe de una tribu de criaturas (los Rubu) en un viaje hacia su tierra sagrada. Mientras controlamos los movimientos del jefe, también podremos ordenar tareas al resto de la tribu.



La vuelta a ESPAÑA

Pocos meses después de la publicación del «Eurotour Cycling» de Dinamic, Friendware lanza «Cycling Manager». Este juego, patrocinado por Laurent Jalabert, nos permite gestionar las evoluciones de un equipo de nueve ciclistas en 30 eventos predeterminados, algunos tan importantes como el Tour de Francia o la Vuelta a España. De hecho, esta última competición patrocina el juego. A diferencia del juego producido por Dinamic, «Cycling Manager» incluirá diversas opciones multijugador, permitiendo la participación simultánea de hasta 20 jugadores.



INTELIGENCIA artificial



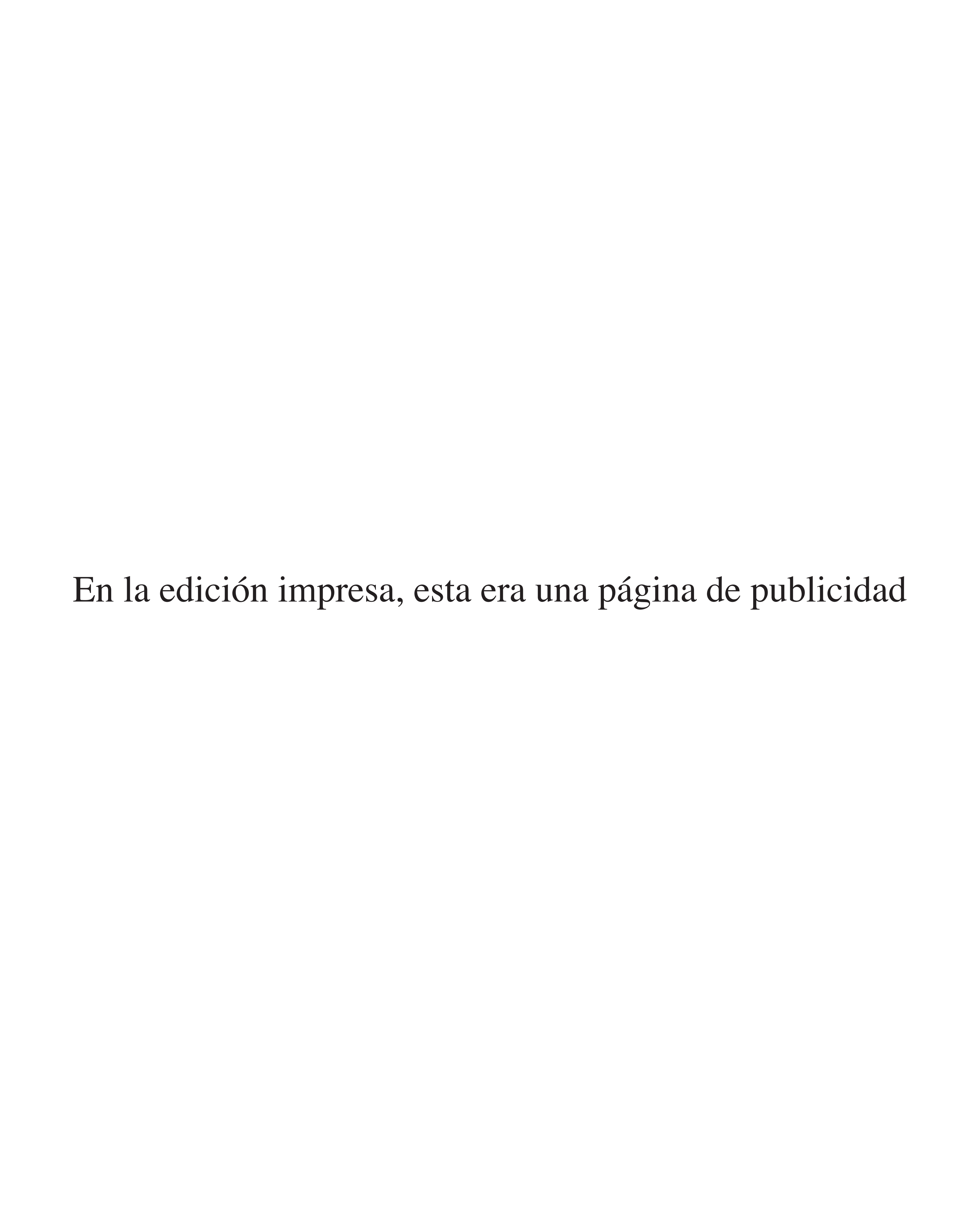


Codemasters sigue filtrando información a los medios sobre su proyecto estrella «Prisoner of War», una innovadora aventura ambientada en un campo nazi de prisioneros durante la Segunda Guerra Mundial. Las últimas informaciones ofrecidas nos hablan del complejo sistema de Inteligencia Artificial que recrea con absoluta veracidad los patrones de conducta de los prisioneros y guardianes que pueblan el programa. El motor A-life diseñado por Wide Games, los creadores del juego, se basa en los algoritmos "Boids" desarrollados por el famoso investigador de Inteligencia Artificial Craig Reynolds y crea patrones de movimiento naturales, tanto para individuos como para grupos, permitiendo que la simulación del comportamiento de una multitud resulte totalmente realista. «Prisoner of War» está previsto para principios de 2002.

De CINE



Las campañas publicitarias destinadas a la promoción de videojuegos son cada vez más espectaculares. Y si no echad un vistazo a estos fotogramas pertenecientes al spot televisivo realizado con motivo del lanzamiento de «Crazy Taxi» para PlayStation 2. Después de ver el anuncio es fácil imaginar lo que se siente cuando Axel o alguno de sus amigos nos transporta con su taxi. Y no es de extrañar que algunos hasta pierdan los papeles.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Nintendo Acción

Trucos definitivos para Pokémon oro y plata

En el número 105 de la revista oficial de Nintendo publican pistas y claves avanzadas para Pokémon Oro y Plata. Antes de llegar a esas páginas podréis leer un reportaje donde enseñan 50 novedades para GB Advance y GameCube. Y si ya os habéis comprado una GB Advance, o lo estáis pensando, os vendrá bien dar una vuelta por la sección de juegos puntuados. Encontraréis «Tony Hawk 2», «Top Gear», «GT Advance»... En cuanto a las guías, continúan con la de «Banjo-Tooie» e «Indiana Jones», y comienzan la de «ExciteBike 64». En la revista Pokémon, no os perdáis el avance especial de «Pokémon Stadium II».



Playmanía te descubre todos los detalles de Gran Turismo 3

Este mes PlayManía dedica su portada al mejor y más real simulador de velocidad de PS2: «Gran Turismo 3 A-Spec». Junto a su completa review de 4 páginas, te ofrecen los comentarios de las últimas novedades de PS2, como los geniales «Fur Fighters», «La Fuga de Monkey Island» y «Bloody Roar 3» entre muchos otros, sin olvidar la actualidad de PSOne, con «Mat Hoffman´s Pro BMX», «Technomage», «Megaman Legends 2» y «Spiderman: Enter Electro» a la cabeza. Además, el equipo de PlayManía te ha preparado las guías más completas de «ISS2», «Manager de Liga 2001» y «Evil Dead», un espectacular suplemento con los mejores pósters de «Tomb Raider» y Angelina Jolie y sendos reportajes sobre los juegos que han saltado a la gran pantalla: Final Fantasy: La Fuerza Interior y Tomb Raider. ¿Acaso te lo vas a perder? Todo esto, y mucho más, por tan sólo 450 ptas.



Hobby Consolas ¡Se el primero en saberlo todo de Gran Turismo 3!

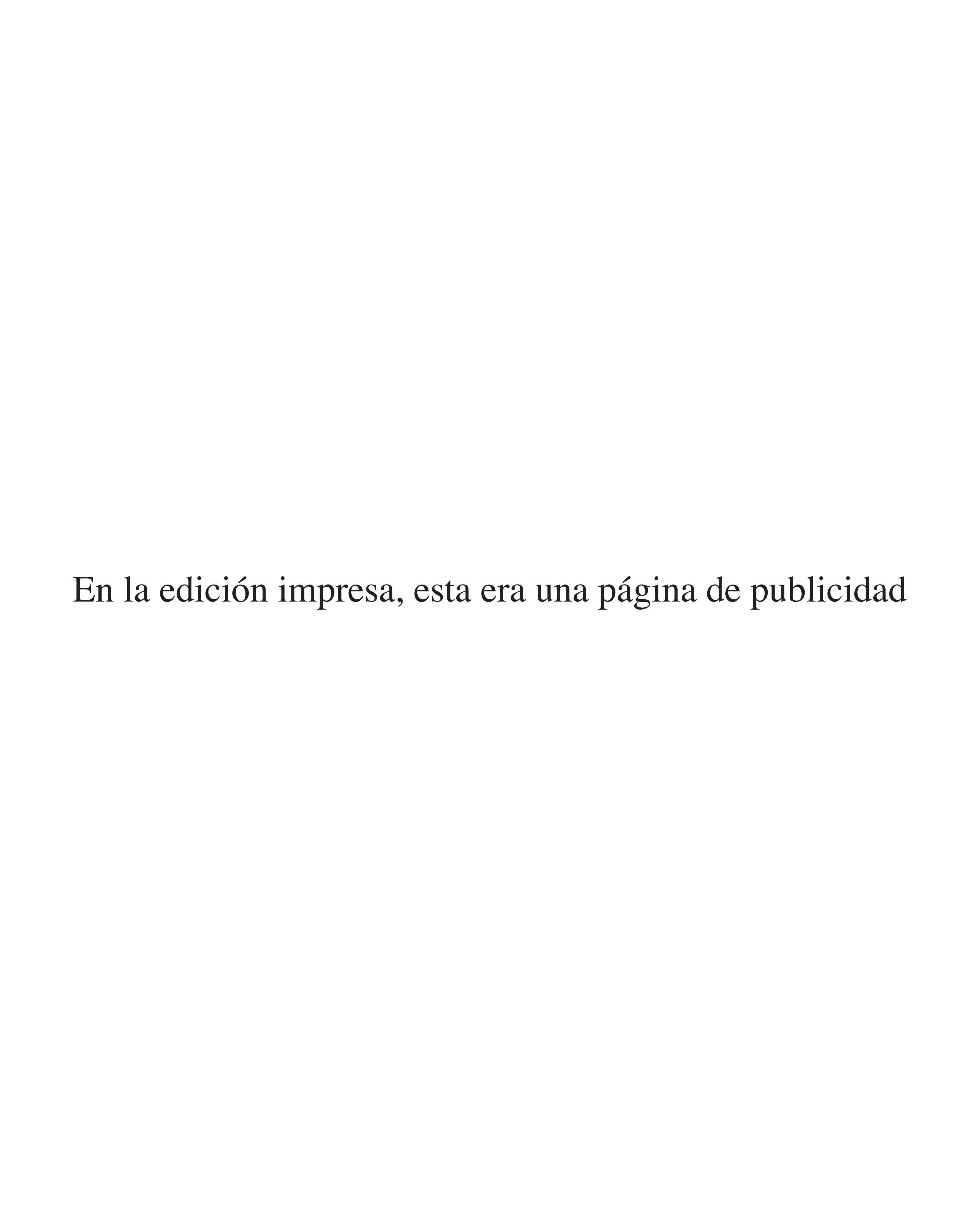


La obra maestra de Kazunori ya está entre nosotros, y el juego de velocidad más perfecto jamás creado merece lo mejor: una extensa review de seis paginas y una guía rápida para que seas el primero en sacarle todo el partido. Los mejores coches para comenzar, trucos para los primeros circuitos, claves para mejorar tu garaje... ¡En fin, todo para disfrutarlo a tope! También encontrarás el único preestreno en prensa de la película de Final Fantasy, un reportaje sobre el nuevo «FIFA 2002», un informe especial sobre los nuevos juegazos para PS2 y un especial trucos de Dreamcast. Todo ello acompañado de las reviews de lanzamientos más llamativos del mes para PSOne, Dreamcast, PS2 y Game Boy Color. ¡Vive el verano con tu Hobby Consolas!

PC Manía Este verano... ¡Aprende a reparar tu ordenador!

Aquí estás, en la playa, frito como la raba de un calamar, encantado como una folclórica en el Rocío. Pero algo perturba tu paz. El maldito PC se niega a funcionar y no sabes qué hacer. ¡Hay que poner fin a esta situación! El número 22 de PC Manía te ayudará con un apasionante artículo práctico sobre reparación de ordenadores. Y además: un informe que te enseñará a sintonizar las mejores cadenas de televisión del mundo en tu PC, sin coste alguno; un taller gracias al cual serás capaz de construir un micro sitio web en cuestión de minutos; y comparativas de planificadores de ruta, cámaras fotográficas digitales y routers ADSL y RDSI. ¡Ah! Y en el CD-ROM, Salvapantallas. Otra (bonita) aplicación de Data Becker.





En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Silent Hill 2

Se asegura que «Silent Hill 2» estará disponible en PS2 antes de que acabe el presente año. El esperado título de Konami, ansiado por todos aquellos usuarios que disfrutaron de la originalidad y fantástica ambientación del juego original, va mostrando poco a poco sus maneras. El equipo responsable de su desarrollo, además, ha asegurado que se ha realizado un esfuerzo especial en el diseño de la atmósfera del juego, así como en su apartado gráfico y visual. Algo de lo que las presentes imágenes dan buen ejemplo.





Druuna

El personaje creado por Serpieri quiere llegar al PC de la mano de Microids. El género escogido, la aventura, parece mostrarse como el idóneo para recrear las andanzas y desventuras de esta voluptuosa y sensual mujer salida de la pluma del autor italiano. Sin embargo, parece que la recreación de los cómics estará bastante suavizada en muchos aspectos, haciendo de «Druuna» un título apto para casi todos los públicos, obviando gran parte del erotismo que constituye la base de las historias de este sugerente personaje.

Victorious Boxers

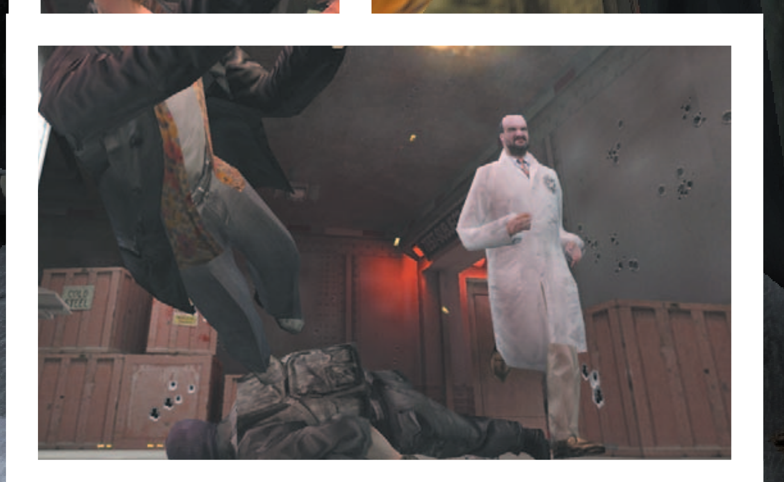
Otros que se han apuntado rápidamente al carro de PS2 han sido los chicos de Empire. «Victorious Boxers» es una de sus apuestas más fuertes en este formato. Un título con el que la compañía quiere combinar simulación y arcade, ofreciendo un conjunto que supere lo ya ofrecido por otros juegos aparecidos para PsOne en el mismo género, y dotado de un innegable estilo manga, que domina toda la acción.

• Compañía: **REMEDY ENTERTAINMENT / TAKE 2** En preparación: **PC, PS2** • Género: **ACCIÓN**

Max Payne

Una intensa oleada de calor te golpea las sienes mientras todo se viene abajo. Las paredes se derrumban, las columnas caen, las balas silban a tu alrededor y mientras te agazapas para no ser localizado por los sicarios de la mafia, escuchas los altavoces de la policía que te sugieren evitar toda tentativa de huida si quieres salir vivo… No. No es la última película de John Woo ni de los hermanos Wachowski. Es, tan sólo, una escena cualquiera de «Max Payne», el juego llamado a definir el futuro del género de acción. Así de claro.

¡¡Siente la acción!!



Dicen que el entusiasmo es contagioso. Y resultaría muy fácil entusiasmarse durante las siguientes páginas comentando el espectáculo visual que ofrecerá «Max Payne». O quizá su tecnología. Incluso, sus numerosos detalles de innovación en un género que parece dominado por unos estereotipos que se repiten hasta la saciedad. ¿Te gusta la acción? Pues nos gustaría contagiarte nuestro entusiasmo. Lo que hemos visto de «Max Payne» ha sido capaz de dejarnos con la boca abierta mientras una secuencia tras otra pasaba ante nuestros ojos, nuestros oídos eran atronados por explosiones y disparos, y nuestras manos se negaban a despegarse de teclado y ratón.

¿Te vas entusiasmando?

Vamos a contarte que cuando llegamos al E3, hace unos meses, se podía contemplar en el stand de Take 2 un vídeo de «Max Payne» (sí, ese que pudiste ver en el CD ROM de Micromanía el mes pasado), y que pese a ser un buen aperitivo, no hace justicia a todo lo que el juego real tendrá. Así que, si te gustó ese vídeo, imagina cómo puede ser «Max Payne» cuando lo tengas en tus manos. Por fortuna, nuestros enviados especiales a la feria consiguieron hacerse con uno de esos preciados pases que les permitieron contemplar, junto a Petri Järvilehto (productor) y Sam Lake (diseñador), el juego en toda su plenitud y comentado en sus pequeños detalles por sus creadores. Así, te podemos contar con mucha más profundidad la intensidad que se está consiguiendo en la acción, el esfuerzo que se está poniendo en conseguir una jugabilidad a prueba de bomba, el brutal realismo que se destila a cada segundo y la adicción, que se promete elevadísima. Pero… así y todo, una breve charla y un no mayor tiempo contemplando el juego real no son algo que baste para convencer, ¿verdad? Por eso nos fuimos, tras el E3, a las oficinas de Take 2 en Inglaterra, sólo para estar durante varias horas jugando con la versión beta de «Max Payne» y comprobar que todo lo que vimos, alucinamos y nos dejó tan impactados como un directo al mentón no era fruto de la casualidad o de una inteligente presentación preparada para sorprender a la prensa con unas cuantas secuencias seleccionadas



LA PIEDRA ANGULAR





MAX FX. Un nombre críptico para una tecnología que encierra el verdadero corazón de «Max Payne». La tecnología, desde el principio del desarrollo, se ha establecido como la piedra angular del proyecto, pensada y puesta al servicio de la jugabilidad, o así al menos lo asegura Remedy, en palabras de Petri Järvilehto: "lo que MAX FX consigue es ofrecer el máximo realismo (usando efectos de difusión de luz y texturas fotográficas, por ejemplo) con un esfuerzo relativamente pequeño. Nuestro objetivo era mejorar y acelerar el desarrollo del juego gracias a la creación de este motor, así como llevar ciertas experiencias en el juego a lo más alto. La tecnología nos permita elevar el listón en cuanto a jugabilidad mientras que se reduce la cantidad de código y rutinas usadas para conseguir este objetivo", comenta el productor del juego.
Aunque estas palabras no suenan, precisamente, a nuevas, pues se trata de una cantinela bastante oída en las charlas con cualquier grupo de programación, sí parece que Remedy tenía muy claro desde el comienzo su objetivo principal, a tenor de los siguientes comentarios de Järvilehto. "Cuando la tecnología llega realmente a



mostrar todo su potencial es en la aplicación en las herramientas de desarrollo, como el editor de niveles, que funciona mediante la filosofía de WYSIWYG (lo que ves es lo que hay), y permite crear diseños muy rápidamente. Este editor será distribuido gratuitamente para que cualquier usuario pueda crear sus propios "mods".

1 - Max se ve atrapado en numerosas ocasiones entre dos bandos: mafia y policía.
2 - Con el uso de "Bullet Time" es posible esquivar las balas enemigas.
3 - Es innegable que «Max Payne» será un juego con un elevado nivel de violencia, aunque no muy diferente al de cualquier película de cine negro.

EL AMO DEL TIEMPO



Uno de los elementos distintivos de «Max Payne» y que más llama la atención en los primeros momentos de descubrir el juego real es lo que Remedy ha llamado "Bullet Time".
Según Petri Järvilehto, "Bullet Time" es un elemento pensado para añadir intensidad y adrenalina a las secuencias de acción, potenciando tanto la jugabilidad como el puro placer visual.
El sistema ideado para poner en práctica este elemento es muy simple. A medida que el jugador va enfrentándose a enemigos y venciéndolos acumula segundos "Bullet Time", que luego podrá emplear donde y como quiera, sobre todo en las situaciones más comprometidas. Al utilizar el "Bullet Time" la acción del juego se desarrolla a cámara lenta, y se pueden distinguir, de forma individual, las balas volando en todas direcciones, la sangre surgiendo a borbotones de los cuerpos de los enemigos, con los impactos directos en cada uno de ellos, podemos hacer que Max se agache para esquivar balas…
El jugador tiene esa pizca extra de tiempo de reacción sobre los enemigos y un mínimo de mayor velocidad sobre los movimientos de estos, lo que le permite realizar acciones prácticamente imposibles, deudoras de modelos cinematográficos como "Matrix" o cualquier película de John Woo.
Aunque durante todas las demostraciones de «Max Payne» esta opción de "Bullet Time" se usó con generosidad, la verdad es que se tratará de un elemento muy preciado, y escaso, en la versión final del juego, por lo que no convendrá abusar de ello pese a lo tentador que resulta por el puro espectáculo visual que conlleva.

para la ocasión. Y, para nuestra desgracia por no poder tener aún una versión final del juego en nuestro disco duro, hemos de decir que «Max Payne» se perfila como uno de los títulos más sorprendentes, explosivos, espectaculares y repletos de buenas ideas que hemos contemplado en el género.

Una intensidad de acción tal que la adrenalina correrá por tus venas como un río desbocado y te obligará a quedarte tan pegado a la silla como nosotros estuvimos, mientras las expresiones de asombro no dejaban de escaparse por nuestra boca, abierta de par en par ante una secuencia tras otra digna de aplauso. ¿Qué tal ese entusiasmo?

«Max Payne» se perfila como uno de los títulos más sorprendentes, explosivos y llenos de buenas ideas que hemos visto en el género

NADA QUE PERDER

Lo insulso que suele caracterizar a los argumentos de los juegos de acción deja paso en «Max Payne» a un guión que no sólo se ajustaría a las mil maravillas a una película de cine negro, sino que está tratado en su estructura narrativa de un modo poco convencional y muy efectivo, y sustenta a todo el juego como pocas veces se ha visto en el género.

Max Payne. Policía en Nueva York. Atrapado por pruebas que le acusan de asesinar a su jefe, por culpa de una trampa de la mafia, y con una esposa también asesinada que le persigue en sus recuerdos. El sentimiento de culpa está presente. ¿Por qué no estaba allí para salvarla? Ahora, nada tiene importancia. Nada hay que perder en el intento de limpiar su nombre y demostrar su inocencia, aunque tenga que eliminar a todos los gángsters de la ciudad. Incluso, merecerá la pena si pierde la vida en el intento. Al menos, lo habrá intentado. Pero, ¿hasta dónde es capaz de llegar Max? ¿Incluso a traicionar al cuerpo de policía al que ha servido durante años? ¿A saltarse todas y cada una de las reglas?

Un trabajo de diseño que se mueve entre el cómic y las secuencias cinemáticas, inusual pero tratado de manera impecable, sustenta la narración del guión del juego. Algo que, por desgracia, no es fácil de transmitir mediante imágenes estáticas, pero que se ajusta como un guante al diseño de la acción. Numerosos flashbacks remiten continuamente a la historia de fondo. Y todo ello se pone en práctica gracias a una tecnología depurada, brillante y al servicio del juego, como pocas veces se ha visto antes.

Las primeras demostraciones de Remedy se ►

JUGANDO A MAX PAYNE



Micromanía visitó las instalaciones de Take 2 en Windsor para probar una primera versión del programa. Durante más de una hora tuvimos la oportunidad de testear el juego, un arcade en tercera persona con vocación de thriller cinematográfico. Visualmente, el juego presenta un aspecto impresionante, gracias a los gráficos en alta definición que utiliza, así como a la inclusión de efectos especiales (explosiones, incendios, disparos…) de una calidad inusitada. Las secuencias cinemáticas están diseñadas con el propio motor del juego y, junto con las preciosistas imágenes estáticas introductorias, ubican a la perfección al usuario dentro de la trama. Aunque «Max Payne» será un juego difícil, su jugabilidad es inmensa, invitando al jugador a seguir jugando incluso después de haberlo terminado. El sistema de control es uno de los grandes aciertos del juego, ya que combinando el uso de seis teclas de control con el ratón podremos ejecutar todas las acciones disponibles, seleccionar rápidamente cualquier arma que transportemos e incluso controlar la cámara durante el "Bullet Time". Las fases son muy diferentes entre sí e implican diferentes retos, como huidas contrarreloj de un edificio en llamas, tiroteos en una estación de metro o lucha contra comandos de operaciones especiales.

MAX PAYNE A PRUEBA… O CASI



La base técnica de «Max Payne» ha venido siendo utilizada desde hace tres años por MadOnion (antes FutureMark) para la creación de la que se ha convertido en aplicación de referencia para las pruebas de tarjetas gráficas: «3D Mark».

En sus distintas versiones, desde la primera lanzada en 1999 hasta la última, «3D Mark 2001», la aplicación de MadOnion exprime cada vez con más virulencia la tecnología MAX FX para aprovechar todas las posibilidades que las distintas versiones de DirectX y el hardware gráfico van ofreciendo cada nueva temporada. En la última versión del programa (incluida en el CD ROM que acompaña a este número de Micromanía) nuestro consejo es que echéis un vistazo con detalle a la segunda parte de la demo que se incluye, puesto que su aspecto, en líneas generales, es muy similar al diseño que «Max Payne» ofrecerá, lo que permitirá hacerse una idea bastante aproximada de lo que los chicos de Remedy nos están preparando para dentro de muy poquito tiempo.





1 - Una de las aplicaciones más espectaculares de "Bullet Time" se produce cuando Max salta y se desplaza por el aire a cámara lenta, mientras dispara sus armas contra los enemigos. Pero, ojo, ellos también disparan.
2 - El entorno se ve claramente afectado por los disparos y acciones de cualquier personaje.
3 - Uno de los escenarios más alucinantes de «Max Payne» será el del metro de Nueva York. El diseño conseguido con la aparente limitación de pasillos y corredores resulta claustrofóbico y de mucho juego a la acción.

han encargado de hacer hincapié en este punto. No se trata sólo de congelar la imagen, contemplar como Max sujeta en su mano una Beretta que acaba de disparar y en la que se lee perfectamente la inscripción de la marca, sino que, poco más de un metro por delante, el modelo de una bala recién salida del cañón se mantiene en el aire. A su alrededor, humo y, en la embocadura del arma, un fogonazo que ilumina todo lo que hay cerca, incluyendo a Max. Partículas restallan por doquier cuando la secuencia continúa y el plomo zumba a nuestro alrededor. Juegos de sombras y luces, junto a modelos 3D que se vienen abajo y estallan, adornan esa sensación de sentirse en medio del fragor de la batalla en un estado donde nuestra consciencia se mueve entre seguir adelante a toda costa y el instinto de supervivencia.

Esa sensación de inmersión es, con mucho, de lo mejor que Remedy está alcanzando en «Max Payne». Es uno de esos escasos ejemplos en que toda la tecnología (y es mucha) que hay a nuestro alrededor se difumina en favor de una ambientación brutal, un realismo inusitado y una acción de tal intensidad que sobrecoge al más pintado.

Toda la tecnología, que es mucha, se difumina en favor de una ambientación brutal, de un realismo inusitado

«Max Payne», más que reinventarse un género, ha cogido todo lo que de bueno estaba ya establecido y lo ha llevado mucho más allá, sin que el jugador apenas se dé cuenta de nada.

No hay mejor efecto especial que aquel que pasa inadvertido. Es algo que muchos amantes del cine saben y que se ajusta perfectamente a lo que «Max Payne» es para los juegos de acción. Remedy pretende, además, que en ciertos elementos esta máxima se cumpla de manera literal. Como el ajuste automático de la dificultad y la IA según las acciones del jugador. A mayor habilidad del jugador, la resistencia y sagacidad de los enemigos será también más acusada. Y, claro, está el "Bullet Time", uno de los hallazgos más felices de «Max Payne», donde esos efectos imposibles de las películas de acción se trasladan al ordenador de un modo impecable. "Bullet Time" juega con el tiempo. Juega con la velocidad de acción y el tiempo de reacción, los reflejos y la habilidad del jugador para, al tiempo, poner a prueba su capacidad táctica, obligándole a decidir cuáles son de verdad las situaciones más comprometidas, y actuar gastando todos sus recursos y obligándole a asumir la responsabilidad de cualquier pequeño paso en falso. Al contrario que muchos títulos «Max Payne» no pretende engañar, sino incitar al jugador a ser mejor que la máquina. La verdadera esencia del videojuego, en suma.

ESPERA ALGO GRANDE

Cuando el primer contacto con un juego es capaz de dejar tan petrificado al que lo ve, no se puede por menos que esperar algo grande en la versión final del mismo. Pero, ¿será suficiente un tiempo de juego tan escaso que apenas sobrepase la decena de horas? Eso es, en un cálculo muy pedestre, lo que Remedy calcula para un usuario experto en el género. Pero también se encargan de afirmar que todo depende de lo profunda que quiera el jugador hacer su experiencia con «Max Payne». La compensación, según los chicos de Remedy llega por el lado de querer ofrecer algo tan intenso que su duración pase desapercibida al usuario.

Pero, tanta intensidad, quizá, pueda verse afectada también por el elemento imprescindible cuando de una tecnología nueva se trata: el hardware. No es una idea tan rara el tener dudas sobre si este juego, de apariencia espectacular, satisfará a todos los buenos aficionados por culpa de sus requisitos. Es algo que Petri Järvilehto también sabe, y que insiste en colocar en, desde su punto de vista, la perspectiva correcta: "el juego está diseñado para ajustarse a muy distintas configuraciones sin perder calidad", afirma Petri. "La experiencia de juego es muy buena en equipos de gama baja, aunque es cierto que muestra todo su potencial, con detalles por doquier, en los PC mejor equipados. Pero los requisitos mínimos no son muy distintos a los que pueda tener cualquier otro título de PC. Este es un tema recurrente cada vez que aparece un nuevo juego para compatibles, pero nadie debería sorprenderse al no poder jugar con una novedad en un hardware que tenga más de tres años."

No queremos dudar de su palabra, pero lo que aquí hemos visto de «Max Payne» es muy superior a lo que muchos otros juegos ofrecen, y eso conlleva sus contraprestaciones.

«Max Payne», en definitiva, se perfila como algo grande. Muy grande. Algo que, sí, no es tan difícil que llegue a entusiasmar, ¿verdad?

F.D.L.







LA POLÉMICA ESTÁ SERVIDA



Después de lo que se ha venido hablando de «Max Payne» en todo el mundo, las imágenes que se han visto y las primeras pruebas que hemos tenido con el juego, está más que claro que una nueva polémica sobre el mundo del videojuego está servida para cuando haga su aparición en el mercado.
No se puede negar, eso es cierto: «Max Payne» ofrece un nivel de violencia de lo más explícito y no precisamente bajo. No se trata de violencia gratuita, pues una historia bastante pensada, un guión muy cuidado, casi cinematográfico, y el propio género que lo definen forman un conjunto sólido que lo equiparan a cualquier producción de Hollywood, salvadas las distancias, y por lo general nadie se lleva las manos a la cabeza cuando se contemplan en la pantalla grande ciertas escenas. Eso sí, que nadie se llame a engaño pues «Max Payne» tiene asegurada a pulso la calificación de mayores de 18 años. Y aunque eso debería bastar, repetimos que nos jugamos lo que sea a que no pasará más de un mes antes de que estalle la polémica. Y ojalá, ojalá nos estemos equivocando.



4 - Cada vez que se produce un disparo, sobre todo si es una escopeta, las partículas de los proyectiles serán claramente visibles en el espacio.



Línea Directa con...

PETRI JÄRVILEHTO PRODUCTOR DE MAX PAYNE

Tras la presentación en la pasada edición del E3 y durante nuestra visita a la sede de Take 2 en Inglaterra, quisimos charlar con Petri Järvilehto, el productor del juego, para que nos aclarase algunos detalles sobre cómo será «Max Payne» y las razones que han llevado a Remedy a crear ciertos diseños.

"PRETENDEMOS CONSEGUIR UN JUEGO QUE SE DISFRUTE A CADA SEGUNDO..."

MM: En el E3 nos comentasteis que «Max Payne» sería bastante corto en cuanto a horas de juego (unas 10 horas, más o menos, como máximo).
¿Por qué habéis decidido hacer algo así?¿No pensáis que esto podría llegar a resultar algo bastante frustrante para el usuario?

PETRI JÄRVILEHTO: *El juego satisfará, y esperamos que incluso sobrepase, las expectativas que se puedan haber creado, y nuestra idea es que resulta lo bastante extenso. Es difícil, en todo caso, precisar un tiempo de juego, ya que «Max Payne» usa un sistema de autoajuste del nivel de dificultad. Algo que, por lo que sé, es la primera vez que se usa en un juego de acción. Y debería bastar para que los jugadores más hábiles puedan encontrar un reto a su medida, así como permitir que los más novatos también puedan disfrutar del juego.*
Además, hemos procurado que «Max Payne» no sea un juego lleno de paja. Es decir, no existen detalles decorativos o de relleno, ni niveles de tamaño descomunal en los que no hay nada. Lo que hemos pretendido es conseguir un juego intenso y que se disfrute a cada segundo, no despistar al jugador para que se ponga a dar vueltas sin saber lo que debe hacer a cada paso.
El tiempo de juego, además, dependerá de lo que el jugador quiera entretenerse o no explorando y experimentando acciones con el entorno. ¿Es preferible descubrir todos los secretos y armas ocultas o ir hacia delante tan rápido como se pueda? Creo que muchos jugadores se dedicarán a exprimir todas las posibilidades del juego, explorando y probando cosas para ver si todo funciona tan bien como queríamos conseguir.
Además, una vez que se haya finalizado el juego se obtendrá acceso a un área oculta (el escenario New York Minute), que se basa en una modalidad contrarreloj. Y, por otro lado, existen dos niveles extra añadidos que son un verdadero infierno.

MM: ¿Por qué razón el jugador experimentado en títulos de acción debería considerar «Max Payne» como un producto realmente innovador? ¿Qué ofrece en conjunto el juego que sea realmente novedoso, tanto en diseño como en jugabilidad?

P.J.: *Existen dos elementos muy importantes: "Bullet Time" y el ajuste automático de dificultad y habilidad. Además, el nivel de calidad que ofrecen los enfrentamientos contra los enemigos, estéticamente y en variedad en la jugabilidad, no se ha alcanzado por ningún otro juego. «Max Payne» también utiliza un enfoque realmente único en su argumento (y me refiero a argumento, no a una mera excusa para una trama inconsistente, como suele suceder en los juegos de acción).*
Es, por otro lado, el primer juego que utiliza la tecnología MAX-FX (también usada por MadOnion en aplicaciones como «3D Mark 2001») y el resultado visual conseguido es, simplemente, para dejar al jugador con la boca abierta.

MM: «Max Payne» es un juego cuya acción es realmente intensa pero, ¿se han considerado otros apartados en el diseño (aventura, estrategia, etc.)? Ya que el argumento parece ser realmente importante y uno de los puntales del juego, ¿crees que se ha reflejado este elemento de manera adecuada?

P.J.: *Sí, el guión del juego es un aspecto clave. Lo que teníamos muy claro es que debíamos ofrecer al jugador la motivación adecuada para jugar más y más. Uno de los sistemas escogidos para introducir al jugador en la historia ha sido una especie de cómic. Es algo que teníamos pensado desde el principio. Y ahora que el juego está prácticamente acabado, la fuerza que posee este elemento en el conjunto es realmente grande, y nos ha impresionado incluso a nosotros. También hemos diseñado la narración del guión por el propio protagonista, en primera persona, algo muy parecido a los clásicos monólogos de los detectives privados en las películas de cine negro, lo que ilustra muy bien toda la historia. Todos estos elementos combinados con formas más tradicionales de narración del guión, como secuencias cinemáticas, nos han permitido ofrecer un argumento muy sólido y bien llevado durante todo el juego.*

• Compañía: **GAMEPRO** • En preparación: **PC** • Género: **SIMULACIÓN**

Por la puerta grande
TORERO

El mundo del toreo ha estado tradicionalmente reñido con el de los juegos de ordenador. En 1985 Dinamic publicó «Olé Toro», el único juego inspirado en este arte tradicionalmente hispano. Dieciséis años más tarde Gamepro se lanza al ruedo para ofrecernos una simulación objetiva y realista de la práctica taurina, con la que demostrar al gran público que torear por ordenador puede ser tremendamente divertido.

El software patrio goza de buena salud. El éxito obtenido por estudios de desarrollo nacionales como Pyro Studios o Rebel Act –autores de «Commandos» y «Blade», respectivamente– ha incentivado a otros equipos de programación para que abandonen el anonimato y reclamen su parcela en el mercado. Así, han surgido compañías como Virtual Toys o Gamepro, empresas jóvenes e independientes que pretenden demostrar que ser español no es un handicap a la hora de elaborar un buen juego de ordenador. Mientras que los primeros se han atrevido a adaptar las desventuras de un personaje tan hispano y reprobable como José Luis Torrente, los segundos preparan una revisión del arte de la tauromaquia para debutar con ella en el universo del entretenimiento para compatibles.

Pero programar un juego inspirado en el mundo del toreo es una empresa compleja y muy arriesgada. La polémica acompaña a esta celebración que, aunque cuenta en nuestro país con apasionados seguidores, levanta ampollas entre un enorme colectivo de acérrimos detractores, que se multiplica exponencialmente más allá de nuestras fronteras.

Diseñar un juego es ya de por sí una tarea complicada, debido a la elevada inversión necesaria y a las limitaciones propias del mercado de PC, que permiten un estrecho margen para el error. Sin embargo, las dificultades no parecen asustar a los chicos de Gamepro, que confían plenamente en el éxito de su primer proyecto, tanto dentro como fuera de nuestro país. Intrigados por el asunto, viajamos hasta la sede de la compañía en Bilbao para conocer de primera mano todos los pormenores de esta descabellada aventura.

UNA GRATA SORPRESA

Tras visitar las instalaciones de Gamepro en Vizcaya nos complace afirmar que, el proyecto «Torero» ofrece buenas perspectivas de convertirse en un juego del más alto nivel. Cierto es que todavía faltan importantes elementos



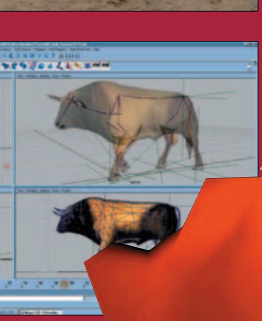
por implementar como la IA de los toros, algunas curvas y secuencias de movimiento, sombras volumétricas en las plazas y un sistema de detección y colisión de objetos, pero también lo es que la base del juego está ya construida y es estable. El juego será una conjuntada mezcla entre arcade y simulación taurina, ofreciendo entretenimiento y realismo a partes iguales. Sus creadores pretenden conseguir un equilibrio entre ambos géneros y diseñar un juego respetuoso con la Fiesta y sus tradiciones pero divertido y accesible para todo tipo de públicos. De hecho, el programa incluirá una completa enciclopedia de la tauromaquia para que los neófitos en la materia puedan solventar sus dudas. Pero ¿cómo funciona un simulador de toreo? Muy sencillo: de igual forma que una lidia real. Para todo aquel que no lo sepa, una faena se estructura alrededor de tres tercios bien diferenciados, conocidos como el tercio de varas, el tercio de banderillas y el tercio de muleta. El primero de ellos sirve para atemperar el comportamiento del toro y su embestida y se realiza conjuntamente entre el matador –que recibe al toro y lo coloca adecuadamente– y los picadores –que aplacan ►

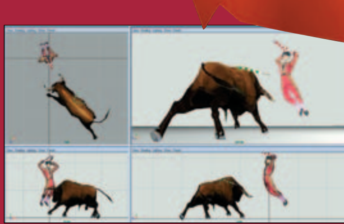
El juego será una conjuntada mezcla entre arcade y simulación taurina

AMPLIA GAMA DE MOVIMIENTOS



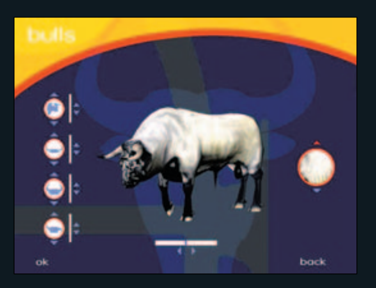
Como ya hemos mencionado anteriormente, una buena faena se define por la capacidad del torero para enlazar pases con los que conducir al toro hasta la suerte final. La variedad en los pases ejecutados es fundamental para meterse en el bolsillo al público del ruedo más exigente. «Torero» incluirá gran variedad de pases con los que recibir al toro y adornar nuestra faena; naturales, verónicas, revoleras, serpentinas o pases de pecho, todos están incluidos en este juego para que nuestra imaginación y pericia sean los únicos límites de nuestro arte. Para conseguir la máxima fidelidad posible a la hora de reproducir los movimientos de un matador, los animadores de Gamepro han recurrido al clásico pero efectivo sistema del Motion Capture y han capturado los movimientos con la ayuda de un experto en estas lides. Ante la imposibilidad de repetir el procedimiento con los toros, el equipo grabó los movimientos de una vaquilla con tres cámaras simultáneamente, para analizar esa información y recrearla posteriormente en el juego.



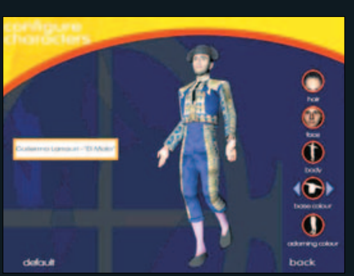


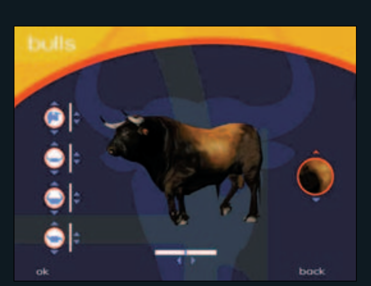


UN JUEGO MUY COMPLETO



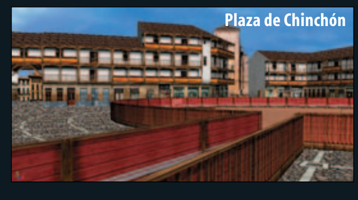







Plaza de las Ventas

«Torero» ofrecerá a los usuarios cuatro modalidades de juego distintas: una escuela taurina en la que aprenderemos a controlar nuestro personaje, cómo colocarnos delante del toro y cómo ejecutar los distintos pases; una gira nacional que nos brindará la oportunidad de torear en las plazas más importantes del país; otra internacional, con la que visitaremos los ruedos más famosos en el extranjero; por último, una carrera por el triunfo, en la que asumiremos el rol de José Troyano, "El Tati", un chaval que sueña con convertirse en un maestro del toreo. La carrera por el triunfo es el modo más completo y nos permitirá visitar los 27 ruedos disponibles en el juego, entre los que se incluyen dos plazas imaginarias en Estados Unidos y Japón. Antes de cada corrida, podremos elegir el traje de luces que queremos vestir durante la faena. Así mismo, podremos elegir el tipo de toro al que queremos enfrentarnos entre diez ganaderías disponibles, así como sus proporciones, el color de su capa o la dimensión y orientación de sus cuernos.


Plaza de Chinchón


Plaza de Pamplona


Plaza de Tokyo


Plaza de Valencia

LA ALTERNATIVA GAMEPRO


El equipo de Gamepro al completo.


Uno de nuestros redactores (en la silla) observa atentamente el juego y da sus primeros pases.

Gamepro es una nueva compañía dispuesta a dar mucho que hablar en el mundo del entretenimiento digital. Sorprende que una empresa tan joven e inexperta tenga unos planteamientos tan claros y unos objetivos tan bien definidos como en el caso que nos ocupa. Y es que aunque «Torero» sea su proyecto más ambicioso, no es el único. Gamepro trabaja en tres líneas de acción bien diferenciadas. Por un lado, realizando juegos de última generación destinados a la distribución masiva, como el que nos ocupa. Por otro, creando productos interactivos de bajo presupuesto con fines educativos, programas realizados con Macromedia Flash y destinados a un público de corta edad –como «La Aventura del Euro»–, que serán distribuidos gratuitamente por instituciones ajenas a la industria, como puedan ser bancos o ayuntamientos. Por último tenemos el proyecto «Juegón», un portal de videojuegos especializado en juegos tradicionales como el ajedrez, las damas, el dominó, el mus, el tute o la pocha. La idea es la de ofrecer entretenimiento inmediato a todo aquel que se conecte al portal, sin necesidad de instalaciones ni de molestas descargas de datos al disco duro.

LA MADRE DEL CORDERO





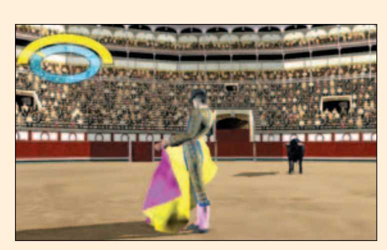
Mucho ha llovido desde la aparición de «Olé Toro» allá por 1985. Aquel juego diseñado para Spectrum, Amstrad y Msx, fue uno de los primeros lanzamientos de Dinamic, una por entonces joven compañía que aspiraba, de igual manera que Gamepro, a hacerse un hueco en este difícil mercado. «Olé Toro» reflejaba muy bien la sensación de enfrentarse a un toro en la arena de un ruedo con la única ayuda de un capote y una espada; las cogidas eran sumamente espectaculares y, si resultaba difícil conseguir encadenar dos pases, no digamos entrar a matar. Aunque parezca mentira, «Olé Toro» trascendió nuestras fronteras y consiguió ser comercializado en otros países. Pero, como era de esperar, la prensa especializada anglosajona lo criticó duramente por considerarlo innecesario y ofensivo. A pesar de las dificultades previstas, en Gamepro creen firmemente que «Torero» también llegará a distribuirse en el extranjero –incluso en países anglosajones– y que conseguirá ventas, gracias a su tecnología superior.


Varias perspectivas de cámara nos permitirán seguir la lidia desde el punto de vista más idóneo.


Hacer una buena faena no consiste sólo en dar pases sueltos sino en enlazarlos bien entre sí.

«Torero» hará uso de una tecnología vanguardista para describir el espectáculo con todo su realismo


«Torero» permitirá realizar todo tipo de pases, como naturales, verónicas o esta espectacular figura.


Antes de citar al animal tendremos que colocarnos adecuadamente para recibirlo bien.

su fuerza y corrigen los defectos en la embestida–. El segundo tercio sirve para enardecer al toro después del castigo en varas y consiste en acercarse al animal lo suficiente como para clavar las banderillas en lo alto del morrillo. El tercio de muleta es el que determina el éxito o el fracaso del matador y engloba tanto la faena con el capote como la muerte del toro. La faena es el conjunto de series de pases ligados que el torero es capaz de dar. La muerte consiste en afrontar al toro cara a cara e insertar el estoque en el punto preciso, de tal forma que el animal muera sin apenas sufrimiento. Las tres suertes aparecerán en «Torero», alternando un punto de vista subjetivo en las dos primeras con una espectacular perspectiva en tercera persona para la suerte definitiva.

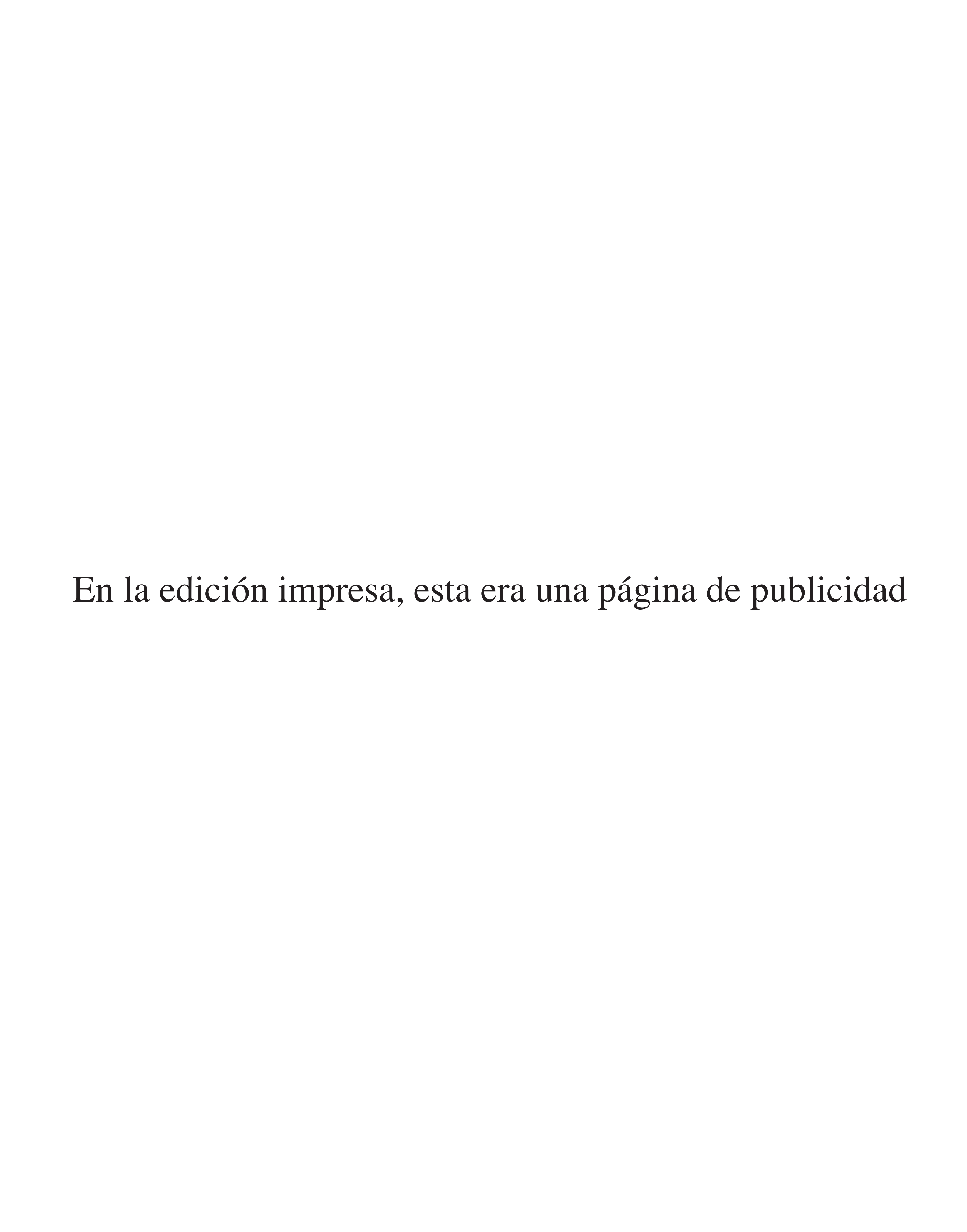
TECNOLOGÍA DE VANGUARDIA

«Torero» hará uso de una tecnología vanguardista para transmitir el espectáculo taurino con todo realismo. Aunque el equipo de desarrollo pensó en diseñar un motor gráfico específico para el proyecto, Stefan Schuster, director técnico de Gamepro, prefirió licenciar un engine para así ahorrar tiempo, dinero y mucho esfuerzo al equipo de programación. Tras mucho buscar, Stefan se decantó por el motor gráfico Maya RT SDK diseñado por Alias Wavefront. Esta tecnología ofrecía mucha flexibilidad a la hora de exportar los modelos diseñados en Maya –herramienta elegida por los diseñadores para modelar los objetos– y toda la potencia necesaria para sustentar el proyecto. Gracias a ella, «Torero» hará gala de un aspecto francamente impresionante, con unos gráficos tridimensionales detallados y realistas. El sistema de control será uno de los grandes hallazgos de «Torero» dado que los jugadores podrán realizar una amplia gama de movimientos combinando un número muy reducido de teclas de control. El personaje puede desplazarse hacia adelante y hacia atrás, lateralmente y girando sobre sí mismo. Una vez que hayamos citado al morlaco, podremos ejecutar cualquiera de los pases que hayamos aprendido mediante un fácil e intuitivo sistema de combos. El juego estará terminado a finales del presente año, aunque es probable que no podamos jugarlo hasta principios de 2002.

I. C. C.

Este es uno de los momentos más delicados, ya que cualquier error terminará en tragedia.


El capote ha sido reproducido con mucho esmero y con una física muy cercana a la realidad.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Myst III Exile

La tercera venida

Una de las series de aventuras más populares de todos los tiempos prepara su regreso con la que será su tercera parte, «Myst III: Exile». Si bien este nuevo título permanecerá fiel al espíritu de la serie, tanto por su argumento como por su sistema de juego, se incluirán también algunas sorpresas destinadas a introducir una nota refrescante en esta conocida y exitosa saga.

Cuando hace ocho años «Myst» vio la luz muy pocos imaginaban que esa curiosa aventura que combinaba puzzles con actores reales y escenarios prerrenderizados iba a alcanzar un éxito tan rotundo en todo el mundo. Y, sin embargo, la respuesta prácticamente unánime del público ha convertido este título en uno de los juegos de PC más vendidos de todos los tiempos. Su continuación, aparecida en 1997, tuvo una acogida igualmente calurosa, convirtiéndose casi inmediatamente en un éxito similar al del juego original.

Así las cosas, parece inevitable que la expectación generada por la tercera entrega de la serie haya alcanzado niveles muy elevados, inducida por los cientos de miles de aficionados que esperan impacientes su lanzamiento; pero aunque sus temores son comprensibles, de momento todo parece indicar que este nuevo juego estará a la altura de sus antecesores.

DE CYAN A PRESTO

Una de las novedades más importantes a propósito de «Myst III» es que el juego está siendo desarrollado por Presto Studios, que toma el lugar de Cyan, responsables y creadores de la idea original y de las dos anteriores entregas. A pesar de este cambio en el timón, los nuevos desarrolladores han colaborado estrechamente con los anteriores para garantizar la continuidad argumental y artística, algo que parecen estár consiguiendo en todos los sentidos.

En esta nueva entrega el argumento nos llevará diez años después de lo acontecido en «Riven». Atrus y Catherine se han mudado al mundo de Tomahna y viven en él felices intentando devolver su antiguo esplendor a la civilización D'ni. La acción se desencadena cuando aparece un misterioso personaje que roba el último mundo "escrito" por Atrus y se lo lleva atravesando un libro de su propiedad. Nuestra misión es perseguir a este personaje a través de cuatro mundos diferentes para impedir que acabe con la vida de millones de personas e intentando, por el camino, averiguar cuál es su origen y sus motivaciones.

En cuanto al sistema de juego, los chicos de Presto están introduciendo en «Myst III: Exile» algunas novedades que, cuando menos en principio, deberían satisfacer a los seguidores de la serie. La más importante de todas ellas es que éste será el primer juego en el que podremos girar la cámara a nuestro antojo, obteniendo una libertad de visión de 360º. Además, también se está ajustando mucho la coherencia de los puzzles y se ha dotado al juego de un desarrollo no lineal que nos permitirá explorar los cinco mundos incluidos en cualquier orden.

En cualquier caso el juego no aparecerá hasta el mes de Septiembre, así que todavía tendréis que hacer otro pequeño acopio de paciencia hasta poder descubrir si estas novedades se integran o no en el juego con el éxito esperado.

J.P.V.

1 - En todos los escenarios podremos mirar de cerca determinados objetos en busca de pistas o detalles.
2 - La solución de cada uno de los puzzles exigirá una aproximación distinta por parte del jugador.
3 - Al igual en los juegos anteriores, tendremos que usar los libros mágicos para viajar de mundo a mundo.
4 - El modelado de los escenarios alcanzará en «Myst III» niveles de detalle realmente sorprendentes.
5 - Todos los mundos tendrán un gran tamaño, así que explorarlos no será en absoluto una tarea sencilla.
6 - La posibilidad de mirar en todas direcciones permitirá explorar los escenarios con minuciosidad.

Mira a tu alrededor

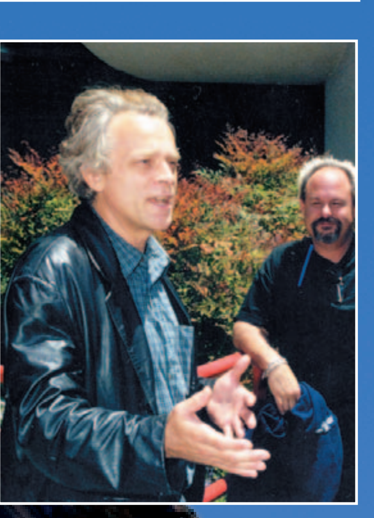
La serie «Myst» posee un sistema de juego muy característico que en esta tercera entrega se conserva bastante íntegro. Así, una vez más tendremos que explorar un complejo entramado de escenarios prerrenderizados mientras nos encontramos con diferentes personajes, encarnados como siempre por actores reales, examinamos ciertos objetos o bien activamos diferentes mecanismos.

Sin embargo, aprovechando las nuevas tecnologías disponibles Presto Studios ha introducido un cambio baste importante en «Myst III», y es que a partir de ahora en todas las localizaciones del juego tendremos libertad absoluta para girar el punto de vista 360º, igual que si estuviéramos allí de pie moviendo la cabeza. Esta posibilidad estará disponible incluso durante las animaciones y las secuencias de vídeo, lo que al menos en principio debería otorgar al juego una enorme sensación de inmersión.

«Myst III: Exile» introduce algunas novedades en la saga, pero siempre respetando su espíritu característico

Un villano de lujo





Como cualquier aficionado al género podría confirmar, una buena aventura para ser realmente grande necesita un villano que esté a la altura y que sea capaz de presentar un verdadero desafío al protagonista del juego. En «Myst III» el siempre complicado papel de Némesis recaerá sobre Saavedro, un misterioso personaje que procede de un mundo destruido años atrás por los hijos de Atrus y Catherine, personajes centrales del juego, y que, lógicamente, buscará la más cruel de las venganzas. Conscientes de la importancia de este personaje, Presto Studios ha contratado para su interpretación a Brad Dourif, un actor de reconocido prestigio que llegó incluso a ser nominado al Óscar por su trabajo en "Alguién voló sobre el nido del cuco". Además, Dourif ha trabajado en películas como "Dune", "Terciopelo Azul" o "Alien Resurrection" y próximamente podremos verle en la trilogía de "El Señor de los Anillos" actualmente en montaje, en el papel del malvado consejero del rey Theoden.



Cyan, compañía responsable de las dos entregas anteriores de «Myst», ha abandonado la serie. Su puesto lo ocupó Presto Studios a cuyo equipo podemos ver en esta imagen. A pesar de este cambio de timonel, la saga «Myst» continuará ofreciendo a sus seguidores los mismos niveles de calidad a los que están acostumbrados.





1 - Tanto los textos del juego como los diálogos de los actores estarán íntegramente traducidos a nuestro idioma.
2 - Cada uno de los cinco mundos incluidos poseerá una ambientación característica y distintiva.
3 - Todos los escenarios están repletos de dispositivos que habrá que usar en nuestra búsqueda.

Tantos mundos por descubrir




Siguiendo la línea de «Myst» y «Riven», en «Exile» podremos explorar cinco mundos fantásticos que se corresponden con otros tantos libros escritos según las místicas enseñanzas de los D'ni. Estos cinco mundos, inéditos en la serie hasta el momento, son completamente diferentes entre sí hasta el extremo de que cada uno posee su propia ambientación y presenta sus propios desafíos al jugador, que tendrá que explorarlos para descubrir la forma de resolver los acertijos de los que están repletos. Si queréis haceros una idea de lo que os podéis esperar en «Myst III», no tenéis más que consultar la siguiente lista:

Tomahna

Se trata del nuevo hogar de Atrus y Catherine, donde se han trasladado después de los sucesos aocntecidos en «Riven». Tomahna es como una especie de invernadero situado en medio de un paisaje desértico y, en concreto, es donde comienza el juego.,

J'nanin

J'nanin es una isla de forma elíptica que está repleta de formaciones rocosas de todo tipo, desde enormes columnas de granito hasta espectaculares estalactitas de cuarzo que surgen de una laguna subterránea. Éste es el mundo central desde el cual podremos acceder a los demás a medida que se desarrolle la historia.

Amateria

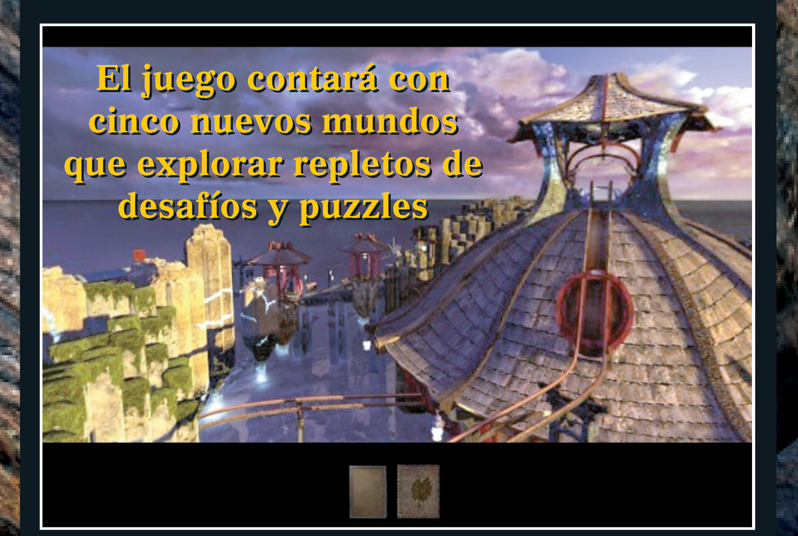
Ésta es una isla rocosa formada por columnas de basalto recubiertas de musgo que destaca por poseer una tecnología muy avanzada con la forma de complejos dispositivos mecánicos. En ella nos tendremos que enfrentar a todo tipo de engranajes, palancas y maquinarias.

Edanna

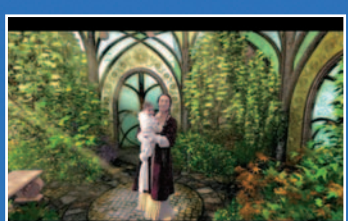
Edanna es un frondoso vergel repleto de todo tipo de animales y plantas exóticas que ha crecido alrededor y a través de un árbol hueco de dimensiones descomunales. La tecnología brilla por su ausencia en este mundo, así que tendremos que utilizar los recursos naturales para realizar cualquier acción.

Voltaic

La apariencia de este mundo es totalmente opuesta a la del anterior, ya que aquí lo que impera es un paisaje seco y polvoriento en el que la única característica significativa son unas extrañas construcciones cuyo origen es evidentemente artificial.



El juego contará con cinco nuevos mundos que explorar repletos de desafíos y puzzles

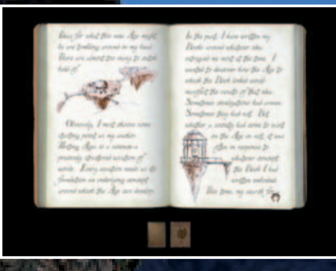
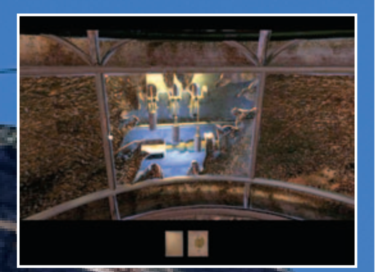





De cine

Como viene siendo habitual en los juegos de la serie, todos los personajes de «Myst III: Exile» han sido interpretados por actores. Esto da al juego un realismo elevado, pero con el inconveniente para sus desarrolladores de que las tareas de rodaje resultan muy laboriosas, ya que todas las escenas deben rodarse sobre un fondo azul para luego, en post producción, ser sustituidos por los escenarios renderizados.

Para los actores este procedimiento es especialmente confuso, ya que han de desarrollar su trabajo sin ningún tipo de referencia en la escena. En cambio, como alguno de los actores que ha trabajo en este proyecto ha resaltado, cuentan con la ventaja de que pueden ver el resultado de su trabajo ya montado al poco tiempo de realizar la grabación, lo que les da la oportunidad de corregir rápidamente cualquier pequeño problema.


Más coherencia

Sin duda uno de los ejes alrededor de los cuales gira la serie «Myst» son los puzzles de ingenio a los que el jugador debe enfrentarse a lo largo de todo el juego. Estos puzzles con frecuencia nos exigen que, siguiendo la información que se encuentra repartida por los diferentes escenarios, coloquemos una serie de objetos en un lugar o en un orden específicos, para conseguir un efecto determinado.

En este sentido muchos usuarios habían expresado su malestar por la falta de coherencia de algunos de estos puzzles en los anteriores juegos, sobre todo en «Riven», ya que a menudo no estaba claro por qué había que solucionarlos o, lo que es peor, el efecto de esta solución tenía lugar en la otra punta de la isla, sin que el jugador llegara a saberlo. «Myst III», por suerte, corregirá supuestamente ambos problemas integrando el argumento en la jugabilidad de manera que el jugador sepa en todo momento por qué es necesario hacer algo y, una vez hecho, para qué ha servido. De llevarse esto a cabo con éxito no cabe duda de que la jugabilidad de la serie se revalorizará muchos enteros.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Star Wars: Starfighter Special Edition

El primer proyecto que LucasArts desarrolló para PS2 fue «Star Wars. Starfighter», un título que era visualmente impresionante, muy vistoso y que basaba su diseño en una mezcla de acción, arcade y simulación de vuelo, recogiendo los elementos más llamativos y atractivos de otros juegos como «Rogue Squadron» y «TIE Fighter». El desarrollo de «Starfighter» para PS2 también parecía indicar que el potencial del PC considerado como soporte idóneo de juegos de acción no resultaba muy adecuado para Lucas, lo que no deja de ser significativo, se esté o no de acuerdo con ello. Pero según los creadores de la "Edición Especial", nada hay más lejos de la verdad.

Viva la diferencia


La mejora del motor gráfico es una de las novedades más evidentes en «Starfighter», que ofrecerá una mecánica idéntica en PC y Xbox.


LucasArts está dando vueltas a una modalidad multijugador en la nueva versión de «Starfighter«, aunque aún parece no estar todo muy claro.


Tanto la versión de PC como la de Xbox de la edición especial del juego serán capaces de doblar en tamaño de texturas y velocidad al original.

La aparición de PlayStation 2 parece que dio un nuevo rumbo a LucasArts en los planes de desarrollo de ciertos títulos, en ciertos géneros, dejando de lado el PC. Con otras máquinas como Xbox y GameCube en lontananza, parece que esta tendencia se iba a acentuar. Y, de hecho, la última edición del E3, con la presentación de títulos como «Rogue Leader», la versión para PS2 de «La Fuga de Monkey Island» o el mismo «Obi Wan», cancelado en PC para ser adaptado a Xbox, así parecían demostrarlo.

Sin embargo, sorprendente, cuanto menos, resultaba contemplar también un título ya conocido, «Starfighter», funcionando sobre un compatible, lo que parecía contradecir la propia filosofía de LucasArts en cuanto a juegos de acción.

"«Starfighter», en realidad, fue un proyecto que se comenzó a desarrollar originalmente para PC", comenta Rachel Hardwick, productora del juego, "aunque a mitad de camino pensamos que podría ser un título perfecto para el momento del lanzamiento de PlayStation 2; así que, pese a haber cambiado de hardware objetivo en ese momento, siempre lo consideramos como un juego de PC, y un proyecto perfecto para esta plataforma."

Resulta bastante sorprendente, según estas afirmaciones, considerar que títulos como el antes mencionado «Obi Wan» pasaran de ser proyectos ideados para PC a juegos dedicados a otras plataformas con la excusa del potencial técnico como razón para dejar los compatibles. Ya que tiempo después, como ocurrirá con «Starfighter», el ordenador (además de Xbox) será la meta, parece que LucasArts está intentando diversificar su oferta lo más posible, sin ningún motivo aparente, y más cuando las nuevas versiones vendrán con notables mejoras, a tenor de las declaraciones de Rachel.

"Tras completar la versión de PlayStation 2 volvimos al PC como objetivo, para optimizar y mejorar el juego. Y me gustaría señalar", comenta Rachel, "que no pretendemos hacer una simple versión en la que todo sea exactamente igual. «Starfighter», en PC, ofrecerá un buen número de detalles creados exclusivamente para este plataforma. Los gráficos son espectaculares y, además, con el PC no tenemos las numerosas restricciones en cuestión de hardware que nos hemos encontrado en PS2. Las texturas han mejorado y aumentado, doblando el tamaño y resolución en todas las naves y escenarios (...) Otro aspecto que también está sufriendo notables mejoras es la velocidad en la tasa de refresco de imagen. Hemos pasado de 30 fps en PlayStation 2 a 60 fps en la nueva versión. Tan sólo estos dos aspectos, junto a las máximas prestaciones que se puedan encontrar en un PC harán de «Starfighter» un juego más impresionante. Pero quiero que se entienda bien que el hecho de mejorar de este modo el juego no implicará que el PC necesario para jugarlo vaya a ser necesariamente un equipo muy potente. Estamos trabajando en orden de conseguir unos requisitos mínimos para un Pentium II 300 con cualquier tarjeta 3D."

VUELTA AL EPISODIO I

«Starfighter», en sus nuevas versiones, se apoya como su predecesor en algunos hechos relacionados con la historia narrada en el Episodio I, aunque su argumento real es completamente original y sitúa a tres personajes como protagonistas de la acción. Los tres tienen un enemigo común y se reúnen con el objetivo de detener a la Federación.

La mayoría de escenarios están sacados de la película, o al menos tienen una relación directa con la misma, lo que familiariza al usuario con el entorno de juego. Pero, se intenta meter al jugador en la piel de estos tres personajes de modo que toda la acción sea completamente nueva a lo ya visto en la película.

El primero de estos personajes es Rhys Dallows, piloto de cazas Naboo recién llegado a la flota, que pronto aprende a sobrevivir y afrontar sus temores de novato mientras intenta liberar a su planeta de la amenaza de la Federación de Comercio.

En segundo lugar nos topamos con Vana Sage, una mercenaria que no parece tener miedo a nada ni a nadie, que también pasó un tiempo viviendo en Naboo y siente muy cerca, de manera personal, el conflicto desatado.

Por último nos encontraremos con Nym, que decide unirse a Rhys y Vana en su lucha.

"Con la referencia del Episodio I en mente", comenta Rachel, "el objetivo del equipo de desarrollo de «Starfighter» siempre fue dar a los diseñadores y artistas gráficos la mayor libertad posible para crear un entorno de juego lo más espectacular y atractivo posible. Esto no implica que se haya pretendido sacrificar diversión y jugabilidad a favor de la calidad visual o los efectos especiales. La jugabilidad siempre es el objetivo principal en cualquier juego de LucasArts, y la prueba es que en las nuevas versiones de «Starfighter» se incluirán dos misiones extra en modo multijugador. En este momento lo que estamos intentando es depurar el diseño de las mismas, ya que un cierto tono de aventura, con múltiples diálogos, se perfila como la base de su creación, y tenemos que procurar que no sea un añadido que desentone en un conjunto que, en la práctica, es un proyecto dirigido hacia un diseño para un solo jugador."

VERSIONES CON PERSONALIDAD



Si algo hay que agradecer a LucasArts es, cuando menos, que se piense en realizar versiones para distintos formatos que aprovechen de verdad tanto las posibilidades individuales de cada máquina como el no repetir de manera mecánica esquemas de diseño en un mismo juego.

Y si bien PC y Xbox son prácticamente idénticas en sus detalles, según se deduce de todo lo comentado por Rachel Hadwick a Micromanía, las diferencias con PS2 serán notables. Y con mejoras, también significativas, en diseño y tecnología.

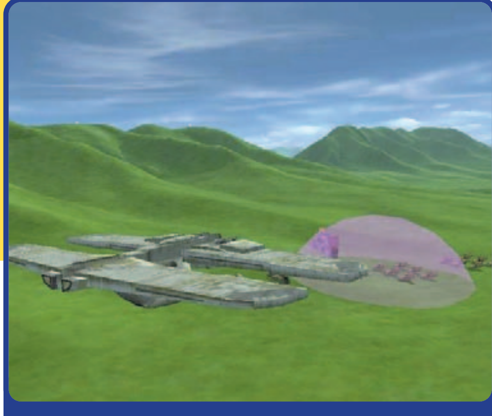
Pero resulta curiosa, también, a la argumentación de Rachel para la producción de las nuevas versiones en desarrollo. Aunque se afirma que ambas máquinas están a un nivel prácticamente similar en cuanto a potencial, la aparición de la versión de PC, sobre todo en lo que respecta al viejo continente, está motivada porque LucasArts, y citamos textualmente, "no quiere que ningún usuario se pueda perder la oportunidad de jugar a «Starfighter» por el hecho de que Xbox vaya a aparecer en 2002 en Europa, así que podrán disfrutar de la versión de PC, que es absolutamente idéntica."

Sinceridad, al menos, no falta.



Catorce misiones principales, más un añadido de otras diez fases extra, y tres protagonistas, es lo que ofrece, en resumen, «Starfighter».

Aunque en el conjunto parece predominar el combate en la superficie de distintos planetas, también se dan enfrentamientos en el espacio.



Aunque las distintas naves simularán diferentes comportamientos, los controles básicos del jugador serán casi siempre los mismos.

PERO, ¿QUÉ ES «STARFIGHTER»?

Aunque los usuarios de PlayStation 2 tendrán muy clara la respuesta a esta cuestión, los jugadores de PC se encontrarán algo despistados respecto a lo que «Starfighter» fue para la consola de Sony, y lo que pretende ser en compatibles y Xbox. Los responsables del proyecto definen su juego como un título puramente "Star Wars", enclavado sobre todo en la acción aunque, como suele ocurrir con los productos de la factoría del tío Lucas, apoyado en un importante fondo argumental que se va desarrollando a lo largo de catorce misiones, y protagonizado por tres personajes distintos.

Cada una de estas misiones posee una serie de objetivos que se han de cumplir forzosamente si se quiere avanzar hacia la siguiente fase y, además, también se incluyen tres objetivos secundarios por misión. Si se llegara a conseguir sólo uno, recibimos una medalla de bronce. Si los objetivos secundarios alcanzados son dos, una de plata. Y, claro está, si los conseguimos todos, una reluciente medalla de oro brillará en nuestro pecho (bueno, es un decir). Aunque estos objetivos secundarios y la colección de estas medallas pueda quedar como un simple componente decorativo, la realidad es que conducen hacia nuevas misiones extra, en principio no accesibles, hasta completar un total de diez fases más.

La totalidad de las misiones en «Starfighter» se centran en el apartado de la acción. A lo largo de tres mundos nos veremos sumergidos en una vorágine de disparos, acción y velocidad a los mandos de distintas naves en las que se ha hecho un especial hincapié en la configuración armamentística. En este sentido, además, el diseño de los controles también ha supuesto un especial reto para el equipo de desarrollo, según sus propias palabras, ya que por el hecho de que nos encontremos continuamente pilotando naves se ha querido que nos familiaricemos rápidamente con aquello que vamos a tener delante durante gran parte del juego, procurando que los controles básicos no difieran demasiado entre un vehículo y otro. Aunque no es lo único en lo que se ha procurado dar un énfasis en «Starfighter»; el control y la coordinación de nuestras acciones con nuestros compañeros de vuelo (los "wingmen") será algo también fundamental, ya que en muchas de las misiones tendremos que dar órdenes de manera continúa a estos aliados.

No es descabellado afirmar que «Starfighter» recoge la herencia de juegos como «X Wing» o «TIE Fighter». Muchas de las misiones se basan en acciones de ataque, mientras que otras usan la defensa y la escolta como su base de diseño; y, en todas y cada una de ellas, se sucederán múltiples combates contra naves enemigas combinados con secuencias cinemáticas que ofrezcan un hilo conductor a la historia. Existirán, además, una serie de detalles de diseño bastante novedosos, como zooms sobre los objetivos localizados por los radares de nuestras naves, que añaden un toque espectacular al conjunto. Así, aunque parece que no se presenta una renovación real en el género, existe una serie de ideas interesantes en el diseño que pueden hacer de «Starfighter SE» un juego ideal para los amantes de la acción y el combate espacial.



LA SAGA INFINITA

Pero, una vez más, como siempre que "Star Wars" salta a la palestra en el mundo de los videojuegos, la pregunta eterna se repite: ¿queda algo por mostrar sobre "La Guerra de las Galaxias"? Según Rachel, la respuesta es afirmativa. "Star Wars" tiene muchísima vida por delante en el mundo de los juegos", comenta. "El desarrollo de nuevos motores gráficos nos permitirá siempre estar creando juegos basados en "Star Wars" donde la tecnología nos permitirá mostrar conceptos conocidos e historias que gusten a los jugadores, y siempre de un modo distinto y más espectacular (...) En LucasArts trabajan algunos de los diseñadores con más talento de esta industria, y mientras siga habiendo aficionados a la serie no hay razón alguna por la que renegar de proyectos ambientados en el universo "Star Wars". Los límites no existen, porque tenemos la historia de la primera trilogía, y ahora con el Episodio I y el Episodio II en puertas, se llegará muy lejos. En «Starfighter» hemos llegado a tomarnos ciertas libertades con respecto a la saga, gracias a los tres personajes principales; y Nym, sea un clásico o no de "Star Wars" es uno de los personajes más originales que se han diseñado jamás. Se está pensando incluso en crear una serie de cómics basados en este personaje... Y no nos podemos olvidar de los juegos Online..."



«Starfighter» está en camino, y parece que queda bastante poco para que haga su aparición. Y si todas las promesas se cumplen, puede que estemos ante un título que haga rememorar las horas de gloria y diversión que proporcionaron clásicos de la serie a los usuarios de compatibles, como el inolvidable «X-Wing».

D.D.F.

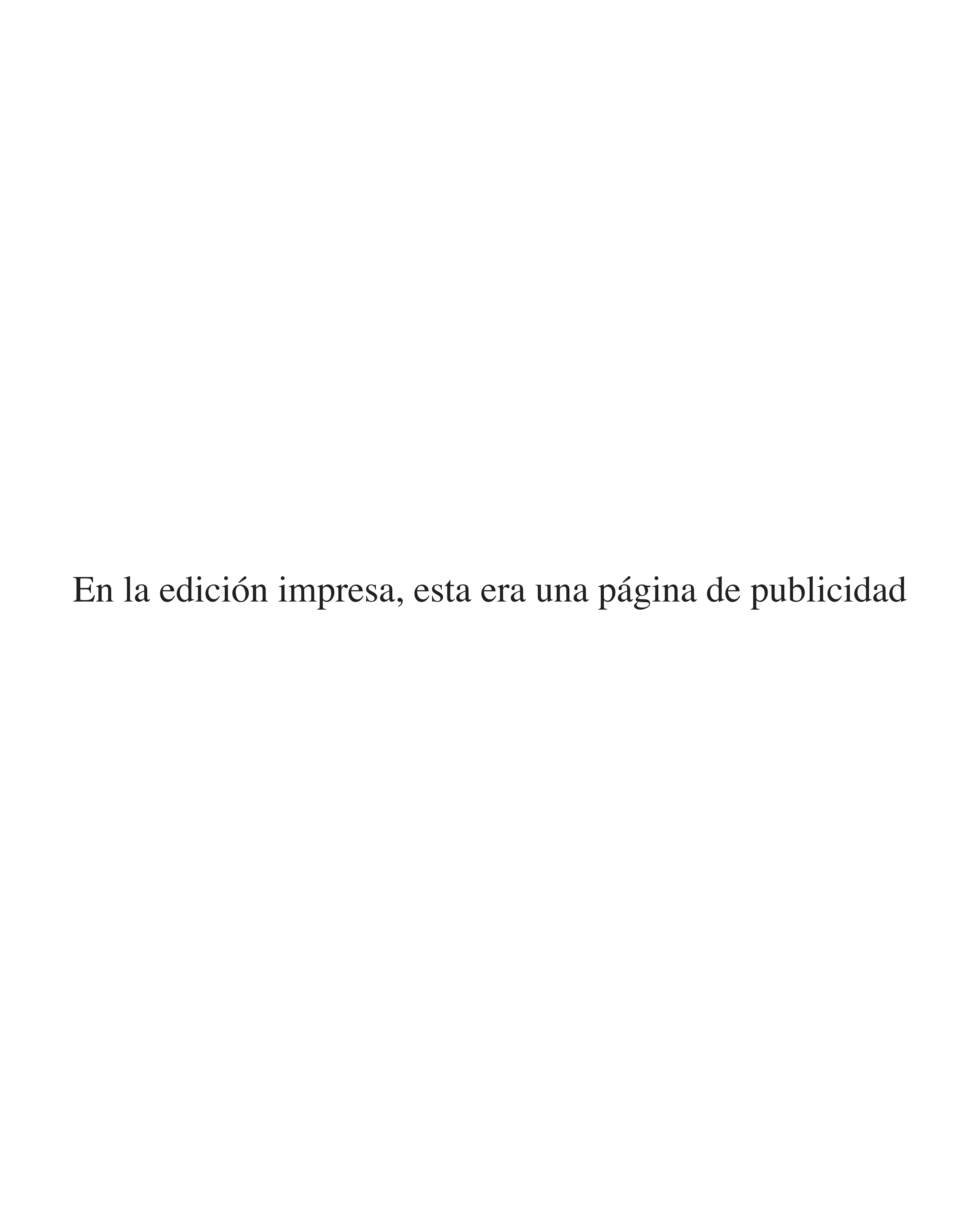
LA ÉPOCA DE LAS CONVERSIONES

«Starfighter» es un juego que ha tenido una historia bastante atípica, si nos atenemos a la tradición en el trabajo de conversiones a distintos formatos, cuando una vez desarrollado un juego, si tenía éxito, se adaptaba a consola (o PC, según), para perpetuar las ventas del mismo. El título original, publicado en PlayStation 2 hace pocos meses no resultó especialmente trascendente para la consola de Sony, pese a ser el primero (y enormemente publicitado por la compañía) que fue desarrollado por LucasArts para este formato. ¿Se trataba de un juego malo? Ni mucho menos. Si bien es cierto que resultaba muy limitado en ciertos apartados, algunos detalles de tecnología, como los enormes escenarios en que se desarrollaba la acción, parecían compensar el conjunto.

Ahora, con la constatación de que, originalmente, estábamos ante un título dirigido al PC, pero que se paró y rediseñó para aprovechar el tirón del lanzamiento de PS2, y de nuevo se ha rediseñado para mejorarlo en las versiones de PC y Xbox, parece confirmarse que LucasArts está tan despistada como otras compañías –y como muchos de nosotros, los usuarios– en cuanto a las ventajas e inconvenientes de las nuevas consolas, y a cada momento las decisiones y afirmaciones sobre las mismas varían de manera drástica.

La imagen adjunta pertenece a la versión original (PS2) del juego. Una rápida comparación con lo que se está preparando para PC y Xbox es bien sencilla, contemplando el resto de pantallas que ilustran estas páginas. Pero, ¿cuál es mejor?




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

• Compañía: **EA SPORTS** • En preparación: **PC, PLAYSTATION 2** • Género: **DEPORTIVO**

La reñida lucha por alcanzar el título como mejor simulador de fútbol está a punto de abrir un nuevo frente, porque EA Sports ya lo tiene todo prácticamente a punto para lanzar su flamante «FIFA 2002». Hemos viajado a París, lo hemos visto, lo hemos jugado y, tras ello, hay que decir que la guerra será total.

FIFA 2002 INCOMBUSTIBLE

Fiel a su cita anual, EA Sports ultima ya los preparativos para el lanzamiento del próximo título en la serie FIFA, que tendrá lugar este mismo otoño y, a pesar de que ya va para la séptima entrega en esta longeva saga, no parece que los chicos de EA Sports comiencen a mostrar síntomas de desaliento. Antes al contrario, las versiones previas del juego parecen indicar que ahora sí se están introduciendo suficientes novedades como para que los seguidores de la serie no vayan a quedar desilusionados.

MÁS REALISMO

El año que ha de transcurrir entre una entrega y otra de la serie está sirviendo a los diseñadores de EA Sports para mejorar diversos aspectos del juego con respecto al año pasado. Así, por ejemplo, se están mejorando drásticamente los sistema de pases y de entradas para hacerlos lo más realistas posibles, siempre sin afectar adversamente a la jugabilidad. Igualmente también se está trabajando en el apartado técnico, tanto en lo que se refiere a los gráficos, que serán más detallados que nunca, especialmente los rostros y peinados de los jugadores y los efectos sonoros. Por lo que respecta a su contenido, «FIFA 2002» promete ser, por fin, el simulador futbolístico más completo del mercado. En total el juego recogerá las licencias de más de 75 selecciones nacionales así como las de 16 ligas, incluyendo, por supuesto, las mejores del mundo, como la Primera División española, la Bundesliga o la Premier League, y también otras de menor repercusión internacional, como la Major League Soccer estadounidense. Se incluirá un nuevo modo de Clasificación para el Mundial FIFA, y un nuevo sistema de recompensas para el modo individual. Aunque todavía faltan algunos meses para su aparición el juego se encuentra ya en una fase suficientemente avanzada como para que no sea demasiado arriesgado afirmar que EA Sports está haciendo un estupendo trabajo con él. Sólo queda esperar que en este pequeño margen de tiempo no suceda nada que lo estropee.

J.P.V.



El nuevo sistema de juego permitirá ejecutar pases de forma mucho más libre, buscando huecos sin necesidad de apuntar a un jugador concreto.

La Liga Española estará presente una vez más, con todos sus equipos y sus correspondientes plantillas, convenientemente actualizadas.



En esta nueva entrega se ha depurado el apartado gráfico hasta llegar a conseguir un parecido mucho mayor en los rostros de los jugadores.

CAMINO A KOREA

Los aficionados al deporte rey podrán disfrutar el año que viene de un acontecimiento futbolístico de primer orden, y no, no nos estamos refiriendo al lanzamiento de FIFA 2003, sino a la celebración del Campeonato Mundial de Fútbol que tendrá lugar en Korea y Japón. EA Sports no ha permanecido ajena a este suceso y «FIFA 2002» incluirá un nuevo modo de juego que nos permitirá jugar la fase de clasificación para dicho mundial. Entre las novedades que incorporará este modo figurará, al parecer, una cantidad de información sorprendentemente grande incluyendo un sistema ampliado de lesiones y cansancio, así como unas hojas informativas que permitirán al jugador conocer de antemano y con un elevado nivel de detalle todos los datos sobre el estado de los equipos rivales y sus jugadores.



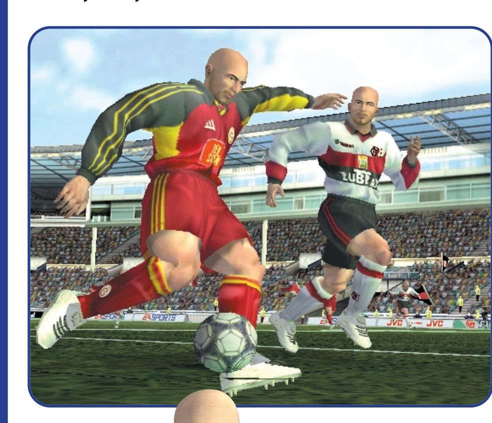
CUESTIÓN DE ESTRATEGIA

Una de las novedades más interesantes que se incluirá en «FIFA 2002» será el nuevo sistema de pases. ESerá mucho más abierto y flexible que el utilizado hasta el momento, y ofrecerá al jugador la posibilidad de desarrollar una estrategia más avanzada y elaborada, otorgándo al juego un aspecto más profundo y realista. Este sistema nos permitirá realizar pases al hueco, algo que se había echado mucho de menos en anteriores entregas de la serie. Así mismo, también podremos realizar jugadas más complejas, como por ejemplo paredes entre varios jugadores, o incluso dirigir a nuestros compañeros en jugadas de estrategia contra la defensa.



JUEGO LIMPIO... O NO

Otra de las elementos que se han modificado para «FIFA 2002» es el sistema de entradas y arbitraje. A partir de la entrega de este año el programa calibrará con mucha más precisión si nuestras entradas tienen o no éxito y si deben ser sancionadas por el árbitro. Para ello, el programa medirá con exactitud el instante en el que se produce la entrada así como el ángulo con el que nuestro jugador impacta con el contrario. A partir de esta información un preciso sistema generará un resultado que puede variar desde que nos hagamos con la pelota limpiamente hasta que se nos enseñe una tarjeta roja directa.



MULTIPLATAFORMA

La relación de la serie FIFA con las consolas ha sido siempre muy estrecha y fructífera. No hemos de olvidar que su origen se remonta al entrañable «FIFA Soccer 95» que apareció para la consola Megadrive, de Sega. «FIFA 2002», por su parte, aparecerá de manera simultánea, según las previsiones, para PC y PlayStation 2. Aunque también se ha especulado con la posibilidad de que aparezca una tercera versión para PlayStation, todavía no ha sido oficialmente confirmada.

EA Sports aspira con esta entrega a superar el listón de los anteriores juegos de la serie





Las novedades incluidas tienden en su mayor parte a ofrecer la sensación de juego más realista posible

SÍ, SÍ, SÍ, NOS VAMOS A PARÍS...

Una presentación de lujo para «FIFA 2002»

A pesar de que la aparición anual de un juego de la serie «FIFA» se ha convertido en algo casi rutinario por su frecuencia y su regularidad, lo cierto es que para muchísimos aficionados la presentación de un nuevo título es siempre un acontecimiento esperado con impaciencia y, por qué no, también con ilusión.

Probablemente pensando en este tipo de aficionados EA Sports decidió presentar por todo lo alto «FIFA 2002» el pasado 2 de Julio mediante un impresionante evento al que asistió la prensa de toda Europa.

La presentación tuvo como inmejorable escenario el Centre Technique National Fernand-Sastre, unas modernas y completísimas instalaciones deportivas que además de ser la base de la cantera del fútbol francés son el lugar de concentración de la selección francesa. Precisamente, a la entrada de las instalaciones se puede ver una enorme reproducción del trofeo de campeones del mundo ganado por la selección nacional gala en el último mundial.

Entre los asistentes, además de los enviados de la prensa internacional, se encontraban también varias figuras del fútbol mundial, como el laureado defensa alemán Lothar Matthäus o el entrenador italiano Giovanni Trapattoni, así como varios de los jugadores que aparecerán en la portada del juego en sus respectivos países, como el jugador del Anderlech, Tomas Radzinski, el árabe Nawaf El Temyat, elegido mejor jugador asiático del año, o el portero del Real Madrid, Íker Casillas. Todos ellos pasaron la mañana poniendo sus conocimientos al servicio del resto de los asistentes, dando unas breves pero intensas clase prácticas sobre los fundamentos y tácticas del fútbol, una oportunidad que, sin duda, no está al alcance de todo el mundo. Luego, por la tarde, hubo ocasión de probar unas versiones de demostración de «FIFA 2002» de la mano de algunos de los miembros más destacados del equipo de desarrollo de FIFA en Canadá, momento que algunos aprovecharon para "practicar" los conocimientos aprendidos durante la mañana.



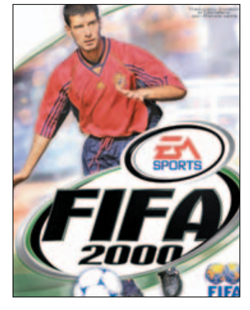
A la presentación en París asistió una representación de cuatro miembros del equipo de desarrollo del juego.

Casillas, como el resto de futbolistas invitados, tuvo que demostrar a los demás asistentes su habilidad jugando a la demo de «FIFA 2002».

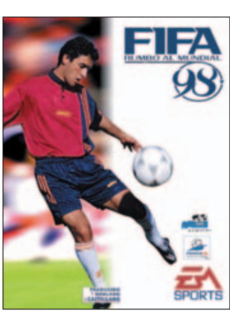
LA NUEVA GENERACIÓN: PROMESAS CUMPLIDAS

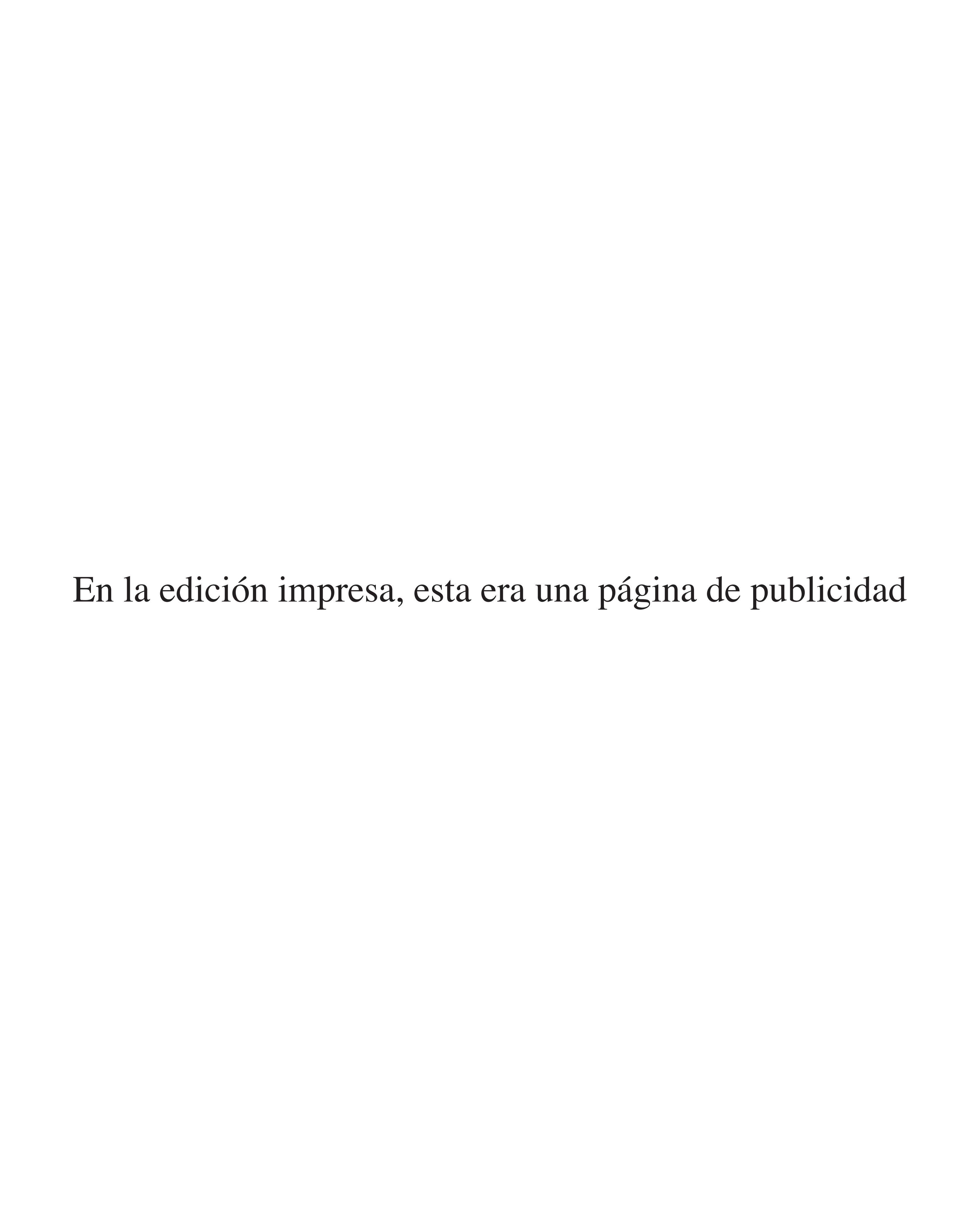
Entre los invitados a la presentación de París destacaba el rostro de Íker Casillas, guardameta del Real Madrid. Su presencia, no obstante, era obligada ya que siguiendo la estela de futbolistas del prestigio internacional de Raul, Morientes, Guardiola o Mendieta, Casillas ha sido el elegido por EA para ocupar la portada de «FIFA 2002» en nuestro país. Esta elección resulta doblemente meritoria si tenemos en cuenta, por un lado, la juventud del futbolista y, por el otro, que se trata de la primera ocasión en la que se selecciona a un portero para ocupar esta portada. A pesar de ello, nadie podrá decir que la elección ha sido inmerecida ya que Íker está avalado por su meteórica carrera, que le ha llevado, en apenas un par de años, de jugar en el filial del equipo blanco a ganar la Liga de Campeones, la Liga Española e incluso a defender la meta de la Selección Española. La pregunta que nos queda es si Íker tendrá la misma mala suerte que sus otros compañeros de portada, ya que, casualmente, todos sin excepción sufrieron un bache en sus carreras el mismo año en que aparicieron en ellas. ¿Se repetirá el gafe?










En la edición impresa, esta era una página de publicidad

GAME BOY ADVANCE
Pequeña, qué grande eres



Por fin ha llegado a nuestro país Game Boy Advance, la apuesta de Nintendo para seguir controlando el sector de las consolas portátiles, algo no muy difícil si tenemos en cuenta la escasez de competencia en este sector fuera de Japón. No obstante hasta llegar a la posición de liderazgo Game Boy ha acumulado una larga historia a sus espaldas. Os invitamos a acompañarnos en este rápido repaso por su pasado, su presente y su futuro más inmediato y brillante.

Nintendo y su consola Game Boy son, sin duda, los reyes del mercado de las consolas portátiles. A pesar de los intentos de otras compañías por desbancarla, la consola de la compañía japonesa ha conseguido liderar prácticamente en exclusiva este sector del mercado durante los últimos diez años de manera continuada y sin que nadie amenazara seriamente con arrebatarle esa posición. No obstante el tiempo pasa para todos y a pesar de que durante su década de existencia la consola ha sufrido diferentes modificaciones para mejorar su presentación y sus funciones, parece claro que las nuevas tecnologías disponibles exigían una nueva Game Boy más acorde con la época y los juegos actuales. La respuesta de Nintendo a esta necesidad ha sido Game Boy Advance, una consola que a pesar de suponer una gran ruptura con la anterior portátil de la compañía, mantiene la continuidad de la saga Game Boy garantizando la compatibilidad con todos los juegos publicados. Se trata sin duda de una fantástica culminación para una serie de consolas que, si alguno no lo recuerda, ha tenido numerosas entregas en el último decenio.

EL PASADO

La Game Boy original, aquella que parecía un ladrillo gris, fue presentada en Japón hace ahora doce años, una cantidad impresionante de tiempo si tenemos en cuenta que hablamos de una industria que se mueve por ciclos de cinco, cuatro o incluso tres años y que, al fin y al cabo, aunque su pantalla sólo permitía los juegos en tonos de gris, el resto de prestaciones eran muy similares a las de la Game Boy Color de hoy día.

A España la consola llegó un par de años más tarde y aunque hasta la creación de Nintendo España tuvo algunas dificultades para su distribución, lo cierto es que esta situación no tardó en normalizarse. Para que os situéis mejor recordaremos que aquella era la época de plataformas tan variadas y, al menos desde el punto de vista actual, tan entrañables como la Nintendo Entertainment System, la Master System, la Mega Drive, que empezaba a abrirse camino, los ordenadores Atari, Commodore o Spectrum, o incluso

Selección de clásicos

No se trata de realizar una lista de los mejores juegos de Game Boy, algo realmente difícil de conseguir dada la gran cantidad de títulos que han aparecido para la consola y que todavía lo siguen haciendo, pero lo cierto es que un repaso a la historia de Game Boy no podría estar completo sin hacer una pequeña revisión a los juegos que han marcado toda una época en esta plataforma.

Tetris



El clásico por excelencia de los juegos de puzzles fue uno de los primeros títulos que aparecieron para Game Boy, y pronto se convirtió en una adquisición casi obligada para todos los usuarios de la consola portátil de Nintendo. Su legendaria sencillez lo hacía especialmente apropiado para la consola portátil, que con sus gráficos grises podía capturar toda la esencia de este fantástico juego.

Super Mario



La gran estrella de Nintendo ha tenido una amplia representación en el catálogo de juegos de Game Boy, con «Super Mario Land» y «Super mario Land 2», en la consola original, y «Super Mario Bros. Deluxe», en la Game Boy Color. Todos ellos pertenecen al género de las plataformas, en el que son considerados como auténticos referentes.

Donkey Kong Land



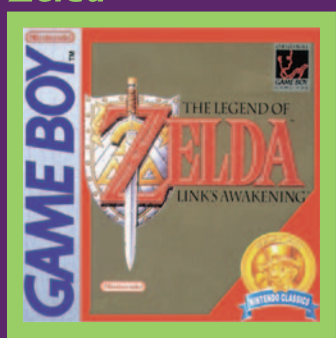
El otro astro de los juegos plataformas en Game Boy es Donkey Kong, el simpático gorila que pasó de ser el enemigo tradicional de Mario a convertirse en el héroe de sus propios títulos. La serie de juegos «Donkey Kong Land 1, 2 y 3», con un estilo desenfadado muy característico, introdujo muchos elementos novedosos en el género.

Street Fighter



«Street Fighter II» supuso un hito en los juegos de lucha para la consola portátil, tanto por la abundancia de personajes y movimientos como por la sorprendente calidad de sus gráficos de 256 colores. Pero si una cualidad destacaba por encima de todas en este cartucho ésta era su enorme jugabilidad, que conseguía reproducir las sensaciones transmitidas por máquinas mucho más potentes.

Zelda



La serie de juegos de «Zelda» consiguió realizar la difícil empresa de introducir los JDR en una plataforma a priori tan inapropiada como una consola portátil. El abrumador éxito de «The Legend Of Zelda: Link's Awakening DX» confirmó lo erróneo de esta idea y permitió de los usuarios de Game Boy disfrutar con una estupenda aventura, muy larga y repleta de puzzles y desafíos.

Pokémon



El último éxito de Game Boy ha sido la serie «Pokémon», que ha trascendido los límites de la propia consola para convertirse en un imparable fenómeno mundial. Los «Pokémon Rojo, Azul, Amarillo, Oro o Plata» introducen una mezcla de rol, aventura, combate y coleccionismo que ha cautivado a millones de jugadores de todo el mundo y que sin duda lo seguirá haciendo en el futuro.

Historia en imágenes



Aquí tenéis doce años completos de historia portátil resumidos y "empaquetados" en una sola columna; desde la ya clásica Game Boy gris original (1) y (2), la Game Boy Pocket (3) y (4), y la Game Boy Color (5), (6) y (7), hasta la espectacular Game Boy Advance (8).

alguna que otra consola portátil, como la Lynx, de Atari, o la Game Gear, de Sega. El PC era ya una pujante plataforma de juegos, que empezaba a disfrutar de juegos tan inolvidables como «Monkey Island», «Príncipe de Persia» o «Lemmings».

Aunque seis años después de su aparición, en 1995, Nintendo puso a la venta la misma consola en seis nuevos colores, comenzando así una política que ha venido repitiendo desde entonces con cada nueva Game Boy que ha aparecido, el primer cambio de importancia en la consola llegó en 1996, cuando hizo su aparición Game Boy Pocket, una consola con las mismas prestaciones que la Game Boy original y una apariencia bastante parecida, pero con un tamaño y, especialmente, un grosor mucho menores. Inicialmente Game Boy Pocket se distribuyó en un único color plateado, pero apenas un año después, Nintendo presentaría esta misma consola en ocho alegres colores.

Por fin, en 1998 apareció una Game Boy que introducía algún cambio que no fuera de carácter estético. Game Boy Color sustituyó los tonos de gris de la pantalla clásica por una nueva pantalla capaz de utilizar 56 colores de manera simultánea a elegir de entre una paleta de 32 000. La revolución que esto supuso se reflejó en el número y la calidad de los títulos que comenzaron a aparecer a partir de entonces, algunos de los cuales han pasado a la historia del videojuego. Luego, un año después, Nintendo lanzó como de costumbre la misma consola en cuatro colores diferentes y, este mismo año ha aparecido una versión especial inspirada en la serie de juegos «Pokemon».

Se trata sin duda de un impresionante catálogo de hardware que resume por sí solo una década de videojuegos portátiles. Pero, como ya se ha mencionado, si impresionante es la consola, no menos lo fueron los títulos que aparecieron para ella. Resulta difícil, por no decir imposible, hacer una selección cerrada de entre un catálogo de más de 1 500 juegos, pero seguro que todo el mundo está de acuerdo en que en cualquier lista estarían «Super Mario Land», «Donkey Kong», «Street Fighter 2» o «Tetris».

EL PRESENTE

El lanzamiento de Game Boy Advance ha sido acogido en todo el mundo con un impresionante entusiasmo. Las cifras son contundentes: 650 000 unidades vendidas el día de ➤

Los primeros juegos

Como sucede con cualquier nueva consola, Game Boy Advance ha llegado acompañada de un completo catálogo de juegos que, por supuesto, se irá incrementado en breve de forma rápida y continua con títulos tan reconocibles como «Mario Kart Advance», «Super Street Fighter 2 Advance» o «Chuchu Rocket», por citar sólo algunos de los más llamativos. De entre el catálogo inicial de la consola, nos han llamado especialmente la atención los siguientes juegos.

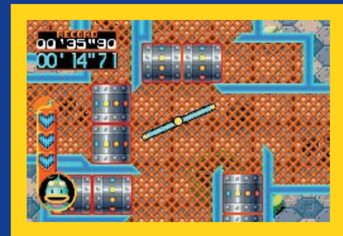
Super Mario Advance





Este pequeño cartucho no es en realidad un nuevo juego, sino una recopilación de «Super Mario Bros. USA» de SuperNES y el clásico entre los clásicos «Mario Bros». Ambos han sido, eso sí, corregidos y aumentados con nuevas habilidades y gráficos mejorados. Además, el segundo de estos títulos incluye un modo multijugador para que hasta cuatro jugadores se conecten en una única partida a través de un cable Link usando tan sólo un cartucho. Además de ser un juego tan divertido y adictivo como la mayoría de los de Mario, este «Super Mario Advance» nos permite comprobar la capacidad de Game Boy Advance para emular e incluso mejorar los juegos de SuperNES.

Kuru Kuru Kururin



Probablemente el juego más original de todos los aparecidos junto a la nueva consola es «Kuru Kuru Kururin». Se trata de un divertido juego de puzzles que requiere grandes dosis de vista y habilidad para desplazar un helicóptero por intrincados pasillos sin que sus aspas toquen las paredes. A pesar de que su aspecto gráfico no es especialmente brillante, su elevada jugabilidad y, de nuevo, la opción multijugador, lo convierten en un título más que interesante para los aficionados a cualquier tipo de puzzles.

Rayman Advance



«Rayman Advance» es la conversión a Game Boy Advance del juego original de «Rayman» aparecido en PlayStation hace unos cuantos años y, sorprendentemente, aguanta la comparación con aquél de manera más que notable. Salvo algunas pequeñas diferencias en los apartados gráfico y sonoro impuestas por las especiales característica de la consola, este juego posee el mismo planteamiento, desarrollo y, lo que es más importante, jugabilidad que el programa original. Una vez más nos encontramos ante una gran conversión.

Castlevania: Circle of the Moon



La saga vampírica con más solera regresa por todo lo alto con «Castlevania: Circle Of The Moon», un juego completamente nuevo que continúa esta serie comenzada en los ya lejanos tiempos del MSX. En este juego de acción asumiremos el papel de un cazador de vampiros que, en la línea de los mejores juegos del género, deber recorrer nivel tras nivel enfrentándose a todo tipo de enemigos. Entre las cualidades más destacadas de este cartucho figuran un interesante desarrollo técnico, con abundancia de animaciones y uso de scroll múltiple, así como una estupenda banda sonora.

F-Zero: Maximum Velocity



Dentro de la línea de ampliación de series que impera en el catálogo inicial de Game Boy Advance, nos encontramos ante la continuación de «F-Zero», un juego de carreras futuristas aparecido hace bastantes años para SuperNES. Haciendo gala de la potencia de Game Boy Advance, esta nueva entrega no sólo está a la altura del original sino que en muchos aspectos lo supera. Y es que a la abundancia de opciones y circuitos y a la posibilidad de entablar partidas multijugador con un solo cartucho se añade un impresionante acabado gráfico que proporciona una sensación de velocidad jamás vista en una consola portátil.

No todas las comparaciones son odiosas...

	GAME BOY COLOR	GAME BOY ADVANCE
CPU	Procesador Z80 de 8 bit	Procesador RISC de 32 bit + 8 bit CISC
MEMORIA	32K WRAM	128K WRAM (en la CPU) + 256K WRAM (fuera de la CPU)
PANTALLA	TFT de 2.3 pulgadas Pantalla reflectante Resolución: 160x140 Tamaño: 38 mm x 43 mm Paleta gráfica: 32 000 colores Colores simultáneos en pantalla: 56 en modo bitmap	TFT de 2.9 pulgadas Pantalla reflectante Resolución: 240x160 Tamaño: 40.8 mm x 61.2 mm Paleta gráfica: 32 768 colores Colores simultáneos en pantalla: 511 en modo carácter, 32768 en modo bitmap
SONIDO	Altavoz (mono) y auriculares (estéreo)	Altavoz (mono) y auriculares (estéreo)
TAMAÑO (mm)	•Ancho: 75 mm •Largo: 133 mm •Grosor: 27 mm	•Ancho: 144.5 mm•Largo: 82 mm •Grosor: 24.5 mm
PESO	138 gramos	140 gramos
ALIMENTACIÓN	2 pilas AA	2 pilas AA
DURACIÓN DE LAS PILAS	10 horas	15 horas
JUEGO LINK	Hasta 2 jugadores	Hasta 4 jugadores
SOFTWARE	Formato: Cartucho Compatible con Game Boy	Formato:Cartucho (35.4x60x9.5 mm) Capacidad max.: 256 Mbit Compatible con Game Boy y Game Boy Color

su aparición en Japón, más de un millón en la primera semana y, aunque todavía no se conocen los datos oficiales en nuestro país, podemos asegurar ya que la respuesta del público español ha sido igualmente calurosa. Los motivos de este éxito son muchos y variados, aunque todos ellos se basan en la impresionante tecnología que Nintendo ha conseguido reunir en las pequeñas dimensiones de Game Boy Advance. Nada menos que 32 bit en su procesador, lo que, en cierto sentido, la pone a la altura de consolas como la Saturn, de Sega, o la mismísima PlayStation. Además, su pantalla es de mayor tamaño y posee mayor resolución, y el sonido también ha sido mejorado sustancialmente. No obstante, si bien es cierto que tecnológicamente la consola supone un salto radical con respecto a su antecesora, no podemos olvidarnos de otro factor que sin duda también está siendo decisivo para garantizar su éxito, y es la total compatibilidad de los antiguos juegos de Game Boy en la nueva consola.

EL FUTURO

Pero si la historia de Game Boy hasta el momento ha sido impresionante el futuro resulta, cuando menos, igual de prometedor. Aunque, lógicamente, todavía falta bastante para que podamos ver en funcionamiento todo el potencial de esta consola, los juegos que ya han aparecido dicen mucho a favor de sus posibilidades. Títulos como «Super Mario Advance» o «Castlevania: Circle of the Moon» son sólo la punta de lanza de lo que, sin duda, será un catálogo impresionante.

Por otra parte, el futuro de Game Boy Advance está íntimamente ligado al de la otra gran apuesta de Nintendo, su consola GameCube, y es que las posibilidades de interconexión entre ambas máquinas serán simplemente espectaculares.

Con todos estos datos es difícil dudar del éxito inmediato de Game Boy Advance. Otra cosa completamente distinta será saber si la nueva consola llegará a alcanzar las cotas de popularidad y, sobre todo, la longevidad de su antecesora. La respuesta, lógicamente, la dará el tiempo, aunque creemos que todos estaremos de acuerdo en que la "pequeña" de Nintendo no podía haber comenzado su camino con mejor pie.

J.P.V.

Pentium 4, sin cambio de RAM

La destacable bajada de precios del procesador Intel Pentium 4 responde a la urgente necesidad por parte del gigante de la industria de competir contra el Athlon de AMD. En el mercado de integradores sigue siendo Pentium III el procesador más instalado, pero su clara desventaja en todos los aspectos con respecto al Athlon de AMD ha obligado a Intel a hacer más asequible su flamante Pentium 4, que con su tecnología de vanguardia está en posición de derrotar a Athlon. Ahora que el precio parece estar en márgenes razonables, llega la temida e inevitable necesidad de actualizar la placa base. Pero, ¿también hay que cambiar la memoria RAM? A fecha de hoy, la respuesta es afirmativa, pues el Pentium 4 se ha diseñado para funcionar con memoria RDRAM (Rambus), mucho más cara que la habitual SDRAM, que además tienen ya instalada la mayoría de usuarios. La memoria Rambus ha sido un auténtico quebradero de cabeza para Intel, pues su elevado tiempo de latencia, las pruebas que demostraron que en sistemas Pentium III era más rápida la memoria SDRAM y sus múltiples incompatibilidades, han hecho correr ríos de tinta en la prensa especializada, e incluso se ha llegado a los tribunales. Pero siguen las buenas noticias de Intel, pues ha anunciado el chipset i845 para Pentium 4, que permite instalar memoria SDRAM. A costa de ralentizar levemente el acceso a la memoria cuando se necesita un gran ancho de banda, el i845 va a convertir al Pentium 4 en un procesador que sólo exige por parte del usuario el cambio de la placa base. Se espera que los primeros modelos con el chipset i845 estén disponibles después del verano, y también se anuncia que soportarán memoria DDR, que se ha situado en unos precios tan ajustados que se convierte en una opción muy interesante.

D.A.P. JukeBox



Fabricante: **CREATIVE LABS**
Compatibilidad: **PC, MAC (USB)**
Distribuidor: **CREATIVE LABS**
Precio: **65 900 Ptas / 397€ (IVA INCLUIDO)**
Más información: **www.europe.creative/jukebox**

Aunque ya lleva algunos meses en el mercado, este vanguardista reproductor digital portátil vuelve a ser noticia por una bajada de precio que lo ha situado en un margen más asequible para que el usuario pueda disfrutar de sus magníficas prestaciones, entre las que destaca su portentosa capacidad de almacenamiento, nada menos que 6 GB.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

La sólida y atractiva carcasa apenas sobrepasa los 12 cm en anchura y altura, mientras que el grosor se sitúa en unos contenidos 3.8 cm. Estas dimensiones no se corresponden a la imagen que se tiene de un reproductor de MP3 portátil, pero teniendo en cuenta lo que alberga en su interior, habrá que concluir que estamos ante una auténtico prodigio de la miniaturización de componentes. Además, el tamaño del D.A.P Jukebox es muy similar al habitual de los reproductores portátiles de CD.

En el interior de esta carcasa, junto al resto de circuitería de última generación (procesador de 32 bit), se encuentra un disco duro de 6 GB, similar al instalado en los ordenadores portátiles. Este modelo está especialmente diseñado para la función de almacenamiento en un dispositivo portátil que puede ser sometido a múltiples vibraciones, y la tasa de resistencia al choque se sitúa en 150 G. Para evitar los saltos en la reproducción se han integrado 8 Mb de memoria intermedia. A pesar de esta tecnología portátil, Creative insiste en que el Jukebox no está pensado para ser un reproductor todo terreno.

Para la alimentación portátil encontramos 4 baterías recargables de NiMH, que otorgan un tiempo de reproducción superior a las cuatro horas. Con estas baterías, el peso de la unidad se eleva a 600 gramos.

FUNCIONALIDAD



Incluso a los fanáticos del MP3 y las recopilaciones les costará agotar las 100 horas de archivos MP3 a 128 Kbps que caben en los 6 GB de disco duro del Jukebox. Para una mayor calidad de audio, se puede llegar hasta los 320 Kbps en MP3 u optar por no comprimir los ficheros musicales, es decir, mantener el formato WAV, aunque en este caso apenas dispondremos de 10 horas. También es posible emplear el formato de Microsoft WMA. Las descargas al Jukebox se realizan a través de una conexión USB entre la unidad y el PC o MAC, por lo que las velocidades de transferencia son muy elevadas y un archivo MP3 de 3 minutos a 128 Kbps emplea 10 segundos en pasar al Jukebox. Para gestionar los archivos MP3, WAV o WMA se incluye el software «Creative Playcenter 2». Con esta herramienta es posible organizar con suma facilidad las bibliotecas musicales tanto del Jukebox como del ordenador. Además de transferir ficheros desde el disco duro del ordenador al Jukebox, o viceversa, es posible exportar directamente al Jukebox las pistas desde un CD-Audio. La conversión de WAV a MP3 o WMA se puede configurar como automática al iniciar la descarga al Jukebox. Se pueden programar las descargas para transferir cantidades ingentes de ficheros sin tener que estar vigilando el proceso.

Al transferir ficheros hay que completar con cuidado toda la información para su organización en el Jukebox.

EN SOLITARIO

El generoso tamaño de la pantalla LCD, 6 x 3 cm, junto a la resolución de 132 x 64 puntos y la retroiluminación, permiten que la visualización sea perfecta. Las grandes ventanas y el apreciable tamaño de los caracteres ayudan a que los distintos menús –organizativos y de configuración– se lean con claridad meridiana. La interfaz de navegación es muy intuitiva y se llega al más recóndito menú con no más de tres pulsaciones.

La salida de auriculares se completa con dos salidas de línea, también en formato jack 3.5 mm, para conectar el Jukebox a un amplificador externo, o bien a un conjunto de altavoces surround, pues se pueden activar efectos EAX, aunque nosotros no somos partidarios de aplicar ecualizaciones o falsos efectos envolventes a la música. También hay una entrada de línea para utilizar el Jukebox como grabador digital desde fuentes externas, una función de extraordinaria utilidad que, con una calidad similar al DAT, permite grabar de reproductores o registrar desde micrófono en formato WAV a un máximo de 48 KHz de muestreo.

LA REPRODUCCIÓN

Es mejor no contar con los auriculares incluidos, pues su calidad es mediocre y ni tan siquiera son ajustables. Unos cascos de gama alta son imprescindibles para apreciar una calidad de reproducción del máximo nivel, pues la relación señal/ruido es de 90 dB, la frecuencia de respuesta se sitúa en los 20 Hz - 20 kHz y la distorsión armónica es inferior al 0.1%. La salida de auriculares va con una amplificación de 100 mW, adecuada incluso para los cascos de Hi-Fi. El segundo y último aspecto criticable es la funda de transporte, con un diseño ineficaz, pues no tiene plástico de visualización ni agujeros para los botones y el control de volumen. Por lo demás, el D.A.P Jukebox de Creative es un fantástico reproductor/grabador de audio portátil que hace realidad los sueños de los que viven tanto la música que se la llevan a todas partes, y su puerto de infrarrojos abre futuras posibilidades como el mando a distancia o su integración sin cables en un equipo de car-audio.

La tecnología Immersion Touch Sense llega a la nueva gama de Thrustmaster

Disponible: PC, MAC, USB / **Mas información:** www.thrustmaster.com

Un nuevo volante Force Feedback, un gamepad con conexión por radiofrecuencia, dos joysticks con vibración, una palanca de vuelo HOTAS y un teclado programable completan la nueva y flamante oferta de Thrustmaster. Con la implantación de la asombrosa tecnología Immersion TouchSense, algunos de estos modelos son capaces de trasladar el sentido del tacto virtual hasta nuestras propias manos.

360 MODENA FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Este nuevo conjunto de volante y pedales lleva la leyenda Ferrari a tu compatible, pues su diseño es una réplica exacta del modelo real que equipa el deportivo fuera de serie de la marca del "cavallino rampante". Dispone de un potente motor Force Feedback, con la atractiva novedad de soportar la tecnología Immersion TouchSense, que transmite con mayor realismo tanto las sensaciones del asfalto como el impacto de los accidentes.



Otra novedad a destacar es la palanca de cambios con sistema de engranaje dual, que ofrece una experiencia de conducción más realista, pues también es una réplica del modelo real. El volante, realizado en textura de goma, asegura un máximo confort y agarre. Los pedales están programados para tener sistemas de aceleración y frenado progresivos, independientemente del software de control del juego.

FIRESTORM WIRELESS GAMEPAD

Este nuevo mando proporciona a los jugadores lo mejor en diseño y confort con la bonificación añadida de la conexión sin cables. Gracias a la tecnología de radio frecuencia, los jugadores tendrán hasta 5 metros de libertad de movimiento. Fabricado con textura de goma para ofrecer lo último en comodidad y agarre, dispone de dos palancas analógicas, doce botones programables y el software «Thrustmapper 3» para facilitar la personalización avanzada.

TOP GUN AFTERBURNER FORCE FEEDBACK JOYSTICK

Estamos ante el primer joystick HOTAS (manos en la palanca y en el acelerador) Force Feedback con tecnología Immersion TouchSense. Integra dos potentes motores que ofrecen efectos Force Feedback realistas, un acelerador desmontable de tamaño real con engranajes para ralentí y AfterBurner, 8 botones programables, timón dual y un pivote de 8 direcciones para controlar las cámaras exteriores o girar la vista en las cabinas virtuales. El diseño es tan sorprendentemente como funcional, y ya ha sido respaldado por los especialistas en la simulación de vuelo. Con textura de goma tanto en el acelerador como en la palanca, esta joystick de vuelo es ideal para los simuladores más complejos.

TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK

Se trata de la novedad más reciente a la línea de joysticks Fox 2, bajo la licencia Top Gun. Dispone de un motor con buenos efectos Force Feedback bajo la tecnología Immersion TouchSense para conseguir una magnífica respuesta en efectos de vibración. Tiene siete botones de acción y un pivote de 8 direcciones. La palanca giratoria con mecanismo de bloqueo y resistencia ajustable actúa como timón, mientras que el acelerador deslizante ofrece lo último en velocidad. Alimentado mediante un puerto USB, no necesita suministro de corriente adicional. Thrustmaster ha anunciado que estos dos nuevos modelos de la serie Top Gun estarán disponibles para la consola Xbox de Microsoft en el momento de su comercialización.

HOTAS COUGAR

Resultado de la colaboración de Thrustmaster con la United States Air Force, el HOTAS Cougar es un dispositivo de control para simuladores de vuelo ciertamente revolucionario. El mando se divide en dos partes –la palanca y el acelerador– y se completa con un agarre desmontable para futuras actualizaciones. La palanca incluye una base, zona de agarre, botones y bisagras de metal, que ofrecen la resistencia necesaria para aguantar cualquier experiencia de juego, además de ser la réplica de un mando de caza F-16. Este sistema de vanguardia HOTAS Cougar es totalmente compatible HID. Con conexión USB, utiliza una intuitiva interfaz para configurar funciones avanzadas de ejes como la curva en tiempo real, el mapeado de botones, la inversión y el intercambio de ejes.





¿Qué es Immersion TouchSense?

Seguramente habréis oído hablar de esta tecnología en juegos como «Black & White» y, como se deduce por la nueva gama de Thrustmaster, esta tecnología está cada vez más presente en los dispositivos de control. Creada por la compañía Immersion, la tecnología TouchSense integra una compleja arquitectura de software (controladores y herramientas para desarrollo de juegos y aplicaciones) y hardware (motores de vibración) que consigue trasladar el sentido del tacto a los dispositivos de control, de tal forma que el ratón, el joystick, el gamepad o el volante vibrarán o se moverán de acuerdo a lo que sentiríamos mediante el tacto en el entorno 3D. Por ejemplo, si el puntero del ratón pasa sobre una superficie rugosa, los botones vibrarán. En definitiva, una tecnología que completa a los efectos Force Feedback y nos permite "tocar" cualquier elemento del entorno, lo que añade enormes dosis de realismo, y por lo tanto, de inmersión virtual en la acción.

Si esta tecnología ya se está estandarizando en los dispositivos de control, también la industria del software de entretenimiento ha respondido magníficamente al realismo que proporciona, y cada vez más juegos la utilizan para reforzar los efectos Force Feedback. Muchos ya la soportan mediante parches (podéis ver la lista completa en la página web de Immersion), pero sorprende con toda su potencia y realismo en títulos como «Nascar Racing 4», «Tribes 2», «Falcon 4.0», «Madden NFL 2001», «Gruntz» y el mencionado «Black & White».

Más información: www.immersion.com



HOMAB TACTICALBOARD

Este nuevo sistema HOMAB (manos en el ratón y el teclado) consigue que la acción de los juegos que normalmente controlamos con teclado y ratón sea asombrosamente fácil e interactiva. Basándose en grupos escogidos en la comunidad de aficionados a esta clase de juegos, que afirman que el ratón y el teclado son la clave para ganar en las partidas, Thrustmaster presenta el primer teclado estudiado ergonómicamente para realizar atajos ideales y movimientos tácticos tanto en juegos de estrategia como en arcades de perspectiva subjetiva. Con 42 teclas programables en dos niveles (hasta 84 acciones programables) y 20 teclas accesibles sin mover la muñeca, el HOMAB TacticalBoard está diseñado ergonómicamente para minimizar el estrés en las manos, muñecas y brazos.

Flash

Sigue la guerra de velocidades de reloj entre el Athlon de AMD y el Pentium 4 de Intel. Mientras el primero acaba de alcanzar los 1.4 GHz, el segundo ya va por los 1.7 GHz. Por suerte, y en contra de lo habitual hasta la fecha, los precios están bajando, lo que debe fomentar el salto de muchos usuarios hacia estos procesadores.

Los investigadores de Intel han construido los transistores de silicio más rápidos del mundo. Estos transistores, con un tamaño de 20 nanómetros cada uno, permitirán en el año 2007 crear microprocesadores con mil millones de transistores, cantidad que permitirá alcanzar velocidades de proceso de 20 gigaherzios, operando a menos de un voltio.

Curiosidad inaudita. En la dirección: http://www6.tomshardware.com/cpu/01q3/010706/index.html podéis alucinar con un asombroso sistema de refrigeración para compatibles por recirculación de agua. Con gran profusión de sorprendentes imágenes, resultará apasionante para los fanáticos del overclocking que deseen reducir la temperatura de la CPU y del procesador gráfico, y poco menos que incomprensible para los neófitos en el tema, pues parece ilógico meter agua dentro de un ordenador compatible.

Intel sigue sin desvelar las características del núcleo de la actualización del Pentium III. Se barajan las tecnologías Tualatin y Coppermite-T, y lo único que parece casi seguro es que podrá alcanzar una velocidad de reloj de 1.13 GHz con un voltaje de 1.5 V.

Reproductor digital de bolsillo

Como complemento a sus modelos ya disponibles eXp 101 y eXp 103, Philips comercializará en breve el eXpanium EXP 401, un reproductor digital de 8 cm de diámetro con un peso de 220 gramos, valores que lo convierten en el más pequeño de su segmento. Podrá reproducir CD-Audio en discos de 8 cm, pero lo más interesante es su capacidad como lector MP3, pues en este formato puede almacenar hasta 200 Mb en un disco CD-R de 8 cm. Puede que este soporte de almacenamiento sea su talón de Aquiles, pues no es fácil encontrar discos CD-R de 8 cm, y no todas las grabadoras soportan esta clase de discos grabables. Para garantizar una reproducción del sonido sin saltos, dispone de la tecnología Philips Magic ESP, una protección electrónica con un buffer de 100 segundos. La pantalla LCD facilita la selección de las canciones, pues muestra los números de los discos y las pistas. La función de refuerzo dinámico de graves permite fijar dos niveles de potenciación de las notas más bajas a cualquier volumen, al tiempo que garantiza un sonido libre de cualquier distorsión. Además de MP3, soporta otros formatos, como WMA, UDF y AAC.

Más información: www.expanium.philips.com

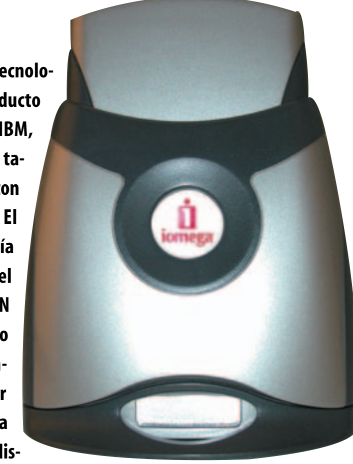
Grabadora DVD-R de Pioneer

Por fin está disponible en nuestro país la primera grabadora en formato IDE ATAPI que permite grabar discos DVD-R, es decir, con 4.7 GB de capacidad en una cara con capa sencilla. Este formato es compatible con el estándar DVD-Vídeo, por lo que cualquier reproductor doméstico podrá leer los discos grabados en este modelo, el DVR-A03 de Pioneer. Su función más interesante es la grabación de DVD-RW, un disco DVD regrabable que, gracias a los 4.7 GB de capacidad, se convierte en un disco duro portátil de alto rendimiento. La velocidad de grabación en DVD-R es de 2x, mientras que la regrabación se efectúa a 1x. Dispone de un buffer de 2 Mb para evitar los fallos durante la grabación. Por supuesto, también es capaz de grabar en CD-R y CD-RW. Para la lectura dispone de tecnología de doble láser para ser cien por cien compatible y optimizar el funcionamiento tanto en el modo DVD como en el trabajo con CD. El tiempo de acceso es de 200 ms para DVD. Puesto que 4.7 Gb suponen una ingente cantidad de datos que se pueden grabar en una sesión, la unidad viene equipada con un ventilador en la parte posterior que disipa la acumulación de calor. Además de la propia Pioneer, los fabricantes de soportes de grabación como Traxdata y BASF, ya comercializan discos DVD-R y DVD-RW. Por el momento, el único inconveniente del DVR-A03 es su precio, superior a las 200 000 pesetas.

Distribuidor: UMD
Más información: www.umd.es
Compatible: PC, IDE ATAPI



Disco duro nuevo soporte de almacenamiento portátil de Iomega



Iomega presentó recientemente la tecnología de almacenamiento Peerless, producto de la colaboración con la compañía IBM, que ofrece unos discos removibles de tamaño inferior a la palma de la mano con un precio muy bajo por megabyte. El sistema Peerless incorpora tecnología basada en la unidad de disco duro del equipo portátil IBM Travelstar 20GN 2.5". En su calidad de unidad de disco portátil de resistencia máxima comprobada frente a impactos, Travelstar proporciona al sistema Peerless una sólida plataforma tecnológica en un disco sellado, robusto y fiable, de tamaño similar a un PDA.
Los discos Peerless, disponibles con capacidades de 10 GB y 20 GB, se desliza en una estación base apenas mayor que el propio disco, con una cubierta delgada y vertical que minimiza el desorden del escritorio. Los circuitos electrónicos de la unidad lectora Peerless se encuentran integrados en el propio dispositivo, no en el disco. Además, su diseño completamente hermético elimina el riesgo de contaminación por polvo. Las velocidades máximas de transferencia entre la unidad lectora Peerless y el ordenador llegan a los 15 Mb/s mediante conexión al puerto FireWire, y también soporta USB. Los discos Peerless permiten a los usuarios hacer copias de seguridad de un disco duro completo, realizar migraciones de sistemas informáticos y proteger automáticamente todos sus datos vitales, con la ayuda de QuikSync, el software de Iomega para realizar de forma sencilla copias de seguridad de los archivos.

Más información: www.iomega.com
Compatible: PC y MAC, FireWire, USB

3D Blaster GeForce3



A pesar de las reticencias iniciales, Creative se ha decidido a comercializar una tarjeta gráfica con el procesador gráfico GeForce3 de nVidia. Con 64 MB de memoria DDR a 460 MHz, esta tarjeta es capaz de realizar más de 800 billones de operaciones por segundo. Con el motor gráfico programable nfiniteFX puede generar entornos con efectos hiperrealistas. Incluye una salida para televisión y dos juegos, «Incoming Force» en su versión completa y «eRacer» en la edición de 4 circuitos. Ambos aprovechan al máximo las prestaciones de la tarjeta gráfica, especialmente el motor gráfico nfiniteFX. La Creative 3D Blaster GeForce3 ya está disponible a un precio de 89 900 ptas / 540 euros.

Compatible: PC AGP
Más información: europe.creative.com

Escuela de Estrategas

No es que haya caído en la dislexia, ni mucho menos; se trata más bien de un conato de originalidad y un guiño a la historia. Inauguramos esta nueva sesión con la orden que desencadenaba el ataque sobre Pearl Harbor. Y es que hasta el cine bélico está de moda. ¡Estrategas del mundo, uníos!


«Sovereign»

Ranking de Batallas


Permanece · Cambia posición · Entra

Pocos cambios ha experimentado este mes nuestra clasificación. Simplemente destacar, la lipotimia que ha sufrido «Red Alert 2», oportunidad que no ha dejado pasar «StarCraft» para regresar a los puestos de cabeza, los cuales –a juicio de muchos de vosotros– nunca debió abandonar.

1. Age of Empires II
2. Shogun: Total War
3. StarCraft
4. Red Alert 2
5. Comandos: Behind Enemy Lines
6. Dungeon Keeper 2
7. WarCraft II
8. Heroes of Might & Magic III
9. Caesar III
10. Homeworld

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de uno de los votos al mismo juego.


«Myth III. The Wolf Age»

«FinalAlert 2»

Tora, Tora Tora

Con esta palabra, que traducida significa "al ataque", el jefe de operaciones del Emperador Hiro Hito, daba luz verde a la maniobra de bombardeo en la que intervinieron 354 aeronaves niponas. Estratégicamente hablando fue un éxito, ya que el número de bajas fue mínimo y el número de daños ocasionados fue muy elevado. Este mandoble alevoso del Imperio del Sol Naciente a la primera potencia del mundo ha de servirnos para reconocer que el enemigo NUNCA debe ser menospreciado. O que en la guerra vale todo. Y sin más lecciones históricas, damos paso a las inquietudes tácticas contemporáneas.

Mariano Gil nos ha enviado un mail, ávido por conocer más sobre «Myth III: The Wolf Age». En primer lugar, hay que decir que Bungie vendió la franquicia, por lo que en esta ocasión la desarrolladora será nueva. Le ha tocado el turno a Mumbo Jumbo, que depositará en terceras partes la tarea de la generación de mapeados. Cada una de estas third parties contará con cierta autonomía, como por ejemplo a la hora de emplear la iluminación. Con respecto a la anterior entrega, el episodio físico estará mucho más trabajado… y eso sin hablar de los gráficos (de los que se comenta que han dejado en mantillas a los de «WarCraft III»). Todos los elementos aparecen modelados en 3D, llegándose a coordinar los movimientos de los cuerpos con los de sus correspondientes sombras. Diagnóstico: cien por cien naturalista, y si no juzgad vosotros mismos la elocuencia de las capturas. El juego continuará enriquecido por las infinitas posibilidades a la hora de enfocar la cámara. La libertad será total a la hora de abordar el primer plano. Para favorecerlo, incluso se ha ralentizado el combate, de este modo aparte de aumentar la recreación, la gestión de la estrategia trascenderá a todas las actividades. Todo ello, sin olvidarse del modo multijugador. Está terminado en un 50%. Se espera para Navidad.

Cambiando de tercio. Lo que muchos de vosotros veníais augurando desde hace unos meses se acaba de convertir en un hecho. «Heroes of Might & Magic IV» se está desarrollando, y para vuestro alborozo, hemos de comunicaros que se encuentra en una fase muy avanzada de su desarrollo y se espera para diciembre. La productora, 3DO, finalmente ha optado por desvelar el secreto y reconocer el rumor


«WarCraft III»

Noticias

Este E3 ha consagrado un buen número de pelotazos en potencia. Por lo que nos toca, independientemente de lo que os avanzamos la pasada reunión, tenemos el placer de presentaros las siguientes novedades.

Más vale tarde que nunca, por lo que deberíamos celebrar con júbilo la decisión de los estudios Westwood de desarrollar un editor de escenarios para «Red Alert 2». El nombre elegido ha sido «Final Alert 2». Su beta fue colgada el día 8 de Junio en la página oficial, y sus 3.29 megas la hacen una auténtica golosina para la clase media de la red de redes. Para poder ser ejecutada precisa la instalación del juego completo. Haciendo justicia hemos de reconocer que se trata de una buena herramienta, sencilla de manejar (seleccionando y pegando, las texturas suavizan sus bordes automáticamente) y todo lo potente que cabría desear. La versión completa permitirá importar ficheros BMP como base del escenario, e incorporará un completo editor de eventos (o triggers) con los que desarrollar tanto campañas enteras como escenarios en los que litiguen varios jugadores. Para completar el conjunto se encuentra un exhaustivo y pedagógico manual que incluso te permitirá fortalecer tu inglés (si es que el juego no lo consiguió del todo).

«Los Sims» por fin abandonarán las 4 paredes de su casa, donde hasta el momento han estado confinados. La culpable, Electronic Arts se ha apiadado de sus celebérrimos "hermanitos" virtuales y ha decidido encomendar a Maxis –quién si no– indultarles de su particular cadalso. Esto no ocurrirá hasta enero del 2002, por obra y gracia de «SimsVille». En este título se combinarán en un mismo juego todo el buen hacer exhibido en «Los Sims», junto a la quinta esencia de «SimCity». Reconociendo las bondades y posibilidades del entorno tridimensional, nos veremos al frente de un asentamiento de Sims. Atendiendo a las necesidades de la comunidad (y en definitiva de cada ciudadano) tendremos que levantar una localidad donde la armonía entre oferta y demanda impere. Para ello, conociendo las habilidades y anhelos de los Sims, deberemos construir estructuras en las que vivan y trabajen, así como otras que posibiliten una coexistencia pacífica y civilizada. Al parecer, y automáticamente, «SimsVille» importará los sims que hayáis podido educar en otros juegos.

La estrategia es un género atractivo, eso nadie lo pone en duda. Todos los grandes del videojuego han sentido en alguna ocasión la sana tentación de probar suerte en esto de las bata-



«The SimsVille»



«Heroes of Might & Magic IV»

que corría a través de los foros. Destacamos su nuevo motor gráfico, que aupará la resolución hasta 1280x1024 píxeles. Los héroes, por fin, tomarán parte en las batallas en primera línea de combate. Quedará además, la posibilidad de personificar la evolución de nuestros caudillos, partiendo de unos gremios iniciales podremos alcanzar 37 configuraciones distintas. Las unidades disponibles serán más de 60.

La disputa entre el bien y el mal se lleva a cabo tras la destrucción de la paradisíaca Erathia, entre la casta Emilia y el cruel Magnus. Todo ello en 7 campañas, y todos los escenarios que seáis capaces de crear con la fantástica herramienta de edición. Hemos de agradecer esta información a Toni, quien nos ha abierto los ojos. Siguiendo su sabio consejo, os remitimos a la siguiente dirección URL: http://www.toheroes.com/heroes4/.

Gloria Galobart nos pide algún truco para «Anno 1602». Bien, para engordar tus reservas, empieza por pulsar en plena partida: Ctrl+Shift+Alt (¡ojo, no dejarse llevar por la costumbre!) + W. En el campo que se abre con esa combinación, teclea 2061 y retorno. Con esto conseguirás que el modo trampa se active con la tecla "A" seguida de "enter". Los códigos: Shift+M para conseguir dinero, Shift+Z para ladrillos, Shift+K para cañones, Shift+H para madera y Shift+T para herramientas.

Otro lector, Héctor Segarra, nos reprocha que dejemos de lado los juegos de construcción de ciudades. En nuestra defensa alegamos que os hemos mantenidos informados del lanzamiento de «Zeus. Señor del Olimpo», y en este mismo número incluimos «The Simsville». En cualquier caso, trataremos de satisfacer tu demanda (por cierto, publicamos casi todo lo que nos enviáis).

Juan Soalleiro y Alberto Díaz, nos preguntan respectivamente, por el modo de conseguir «Silent Hunter 2» y «Dark Colony». Ambos juegos, a día de hoy, se encuentran descatalogados. No obstante, podéis intentar suerte con su distribuidora en España. Proein (www.proein.com).

Desde Argentina, Esteban, intercede por sus amigos para sonsacarnos algún truco para «Age of Empires». Pulsad retorno e introducid el código "woodstock", resaltadlo (seleccionándolo) y copiadlo (Ctrl+C). Cerrad la acción con retorno. Para que todo vaya como la seda, repetid la operación, pero pegando. Esta maniobra funciona igual con los códigos: "pepperoni pizza" y "photon man".

A estas alturas da la impresión que el estío está agonizando. Estrategas, aprovechemos los últimos resoles, que el invierno es largo. Como clausura de esta edición, a modo de despedida, sólo nos resta arengaros con el grito japonés de: ¡Tora, tora, tora!

El Miliziano Partizano

El truco del mes... Submarine Titans

El espíritu de «StarCraft» recientemente se ha manifestado en lo más profundo de la mar oceánica. Tres civilizaciones, una de ellas alienígena, compiten por el control de un extraño recurso energético y en definitiva, por su supervivencia.

Si la oscuridad de los fondos abisales de la demo te resultan inhóspitos, échale un vistazo a estas asistencias para reflotar tu odisea. Para activarlas, pulsa retorno, y después de introducirlas, vuelve a hacerlo.

"air" El nivel de oxígeno al completo.

"silicon" Rebosa tus existencias de silicio (que no silicona, no confundir).

"exiton" 5 000 unidades de oro y Corium, así como 10 000 de metal.

"energy" Energía a tope.

"fow" Levanta la niebla de guerra.

"tech" Toda la tecnología a tu alcance.



«Submarine Titans»

llitas. Clint Worley no iba a ser menos. El creador de «Everquest» ha embarcado a Sony en un nuevo proyecto: «Sovereign».

Entraremos en un mundo persistente y hostil, donde al frente de una minúscula ciudad deberemos erigir todo un imperio. La estrategia a seguir estará marcada por la figura que hayamos elegido al iniciar la partida: militar, diplomático, espía, economista, científico o teólogo. Adaptando sus habilidades al medio, tendremos que estimular la industria y, sobre todo, fortalecer las relaciones con las ciudades vecinas. Un sistema de alianzas aparece como la clave para convertirse en el auténtico soberano del servidor.

El carácter persistente del juego nos obligará a preocuparnos por la marcha del negocio en nuestra ausencia, adoptando alguna de las siguientes alternativas: detener la producción y defender las posiciones de posibles ataques, dejarlo en manos de la IA que seguirá unas pautas previamente encomendadas, o confiar en la diligencia de un aliado. En cualquier caso, parece ser que «Sovereign» será capaz de comunicarnos (vía e-mail o ICQ) los cambios más importantes. Las partidas estarán ideadas para una duración entre 4 y 5 semanas, aunque confían en que los jugadores estén tan enganchados que prosigan. Las posibilidades de «Sovereign» llegan hasta el punto de poder cambiar de partida (servidor) para poder combatir contra otros jugadores. El mínimo de jugadores exigidos para iniciar una partida es de cuatro, pudiendo llegar hasta un máximo de 500.

✪ Para terminar, decir que Sierra Studios ha anunciado la fase de desarrollo en que se encuentra «Homeworld 2». Además ha aprovechado para manifestar que el proyecto estará consumado en el 2002. El resto es materia clasificada. El fiasco que llevó aparejado «Cataclysm» puede haber hecho replantearse a Sierra su postura con respecto a este título.s

Temas para Debate

En esta reunión, Costán Sequeiros (Vigo) tiene a bien defender que el mejor juego de estrategia es «Shogun: Total War». A su favor arguye "… una estrategia mucho más profunda y compleja que la de los demás. No sólo contempla unas batallas perfectamente recreadas, sino que gestiona desde la producción, construcción y entrenamiento de tropas hasta el control de la batalla en un frente enorme. Sin olvidar la diplomacia, los asesinatos y el espionaje. Y luego los eventos aleatorios, las malas cosechas, los herederos, los rebeldes…". En su discurso, para no perder objetividad, incluso hay lugar a la claudicación. Costán reconoce que nada es perfecto, apuntando una cuestión por mejorar: "no poder jugar la campaña completa por Internet".

Jorge Alberto Castillo de Málaga (u Oreades, el guymelef rojo, para sus mesnadas) aprovecha su turno ante el Alto Mando para exponer su ideario acerca del verdadero mejor título en este género. Aboga por «X-Com. Terror from the Deep», aduciendo la siguiente afirmación: "En X-Com la estrategia es el único camino hacia la victoria…lo considero como un juego de estrategia "puro", es decir, que a diferencia de otros juegos en los que la manera mas fácil, y a veces la única, de ganar es la de juntar en tu campamento base un numero exagerado de unidades para mandarlas en plan kamikaze a la base contraria para machacar a tu enemigo en pocos minutos…". También en su misiva hay lugar para las lamentaciones, originadas por el cariz que ha tomado la licencia.

Daniel Martínez (Metalion) participa en este debate señalando las diferencias entre «StarCraft» y «Total Annihilation». "…si lo que se busca es realismo, en Starcraft no lo vas a encontrar, (y si no decidme si es realista que un puñado de drogadictos –es decir, marines chutados– sean capaces de derribar a tiros a todo un crucero estelar portacazas –protoss carrier– ¡vaya! ¡menudo alcance tienen las balas, le dan a artefactos que están en órbita!)… debo reconocer que «Starcraft» sacrifica el realismo en favor de la estrategia pura, y los señores de Cavedog trataron de arreglarlo con "battle tactics", pero sin lograrlo…". La sustancia que consigue investir a "TA" de esa fragancia realista, radica según Daniel en: "un mod llamado UBER HACK (o sencillamente UH) el cual podéis encontrar en "planetannihilation.com/taec/" es el mejor que he visto y han mejorado mucho el apartado estratégico. Para probar el mod necesitaréis «The core contingency» y, o el ultimo patch o «Battle Tactics»". Pues ahí queda eso.



SPIDERMAN DREAMCAST/ ACTIVISION

Spiderman, nuestro amistoso vecino, está a punto de llegar a nuestra Dreamcast, en un juego que pretende hacer honor al personaje en que se inspira, capturando el verdadero espíritu del cómic en que se inspira. «SpiderMan» será un juego 3D de acción y aventura presentado en tercera persona, versión mejorada del que ya apareciera para PlayStation. Por supuesto, podremos utilizar todas las habilidades de Spidey como trepar por las paredes, llenar los tejados ajenos de telarañas o utilizar nuestro sentido arácnido, para enfrentarnos a enemigos tan peligrosos como el Doctor Octopus o el Escorpión. Treinta y cuatro niveles llenos de acción y piruetas nos esperan en este programa que aparecerá dentro de muy poco tiempo. Treyarch se está encargando de programar y Activision lo hará con la edición.





JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

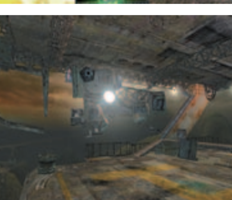
PLAYSTATION 2 / NAUGHTY DOG Los creadores de «Crash Bandicoot» vuelven a la carga con uno de los proyectos más representativos y ambiciosos del catálogo 2001 de PlayStation 2. Su título, «Jak and Daxter», remite a los protagonistas de la aventura, un aguerrido hombrecillo con aspecto de elfo y su compañero, convertido en roedor tras un desgraciado accidente. Ambos atravesarán un mundo lleno de dificultades y peligros para encontrar a Gol Acheron, un sabio capaz de devolver a Daxter su forma original. Pronto nos veremos envueltos en una compleja trama que nos convertirá en la única esperanza de salvación del planeta. El juego pretende aprovechar toda la potencia ofrecida por PlayStation 2 y tendrá un aspecto muy manga. Baste decir que cada personaje está constituido por unos 3 000 polígonos y cada elemento del juego estará calculado en tiempo real.













YAGER PC, PS2, XBOX / YAGER, THQ

Por fin tenemos noticias de uno de los grandes desconocidos del E3. Su título provisional coincide con el nombre de la empresa, Yager, que lo está desarrollando para THQ. «Yager» intentará llenar el vacío existente desde la conclusión de la saga «Wing Commander», ofreciéndonos un juego de combate ambientado en el espacio y con una tecnología de vanguardia. Por lo que pudimos ver en Los Angeles, «Yager» tiene muchas papeletas para convertirse en uno de los juegos más importantes del próximo año, gracias a unos gráficos tremendamente espectaculares y una historia de Ciencia Ficción muy profunda y trabajada. En el juego encarnaremos a un piloto mercenario que se ve envuelto en una guerra declarada entre grandes corporaciones. Las versiones para consolas del programa aparecerán dentro de unos seis meses, aunque la versión de PC no llegará hasta finales del 2003.

NECROCIDE: THE DEAD MUST DIE PC / NOVALOGIC

En Septiembre aparecerá en nuestro país «Necrocide: The Dead Must Die», un shooter 3D diseñado por Novalogic con la tecnología empleada para «Delta Force: Land Warrior». La trama nos introduce en el papel de una sexy cazadora de vampiros que, con ayuda de su amo, debe detener a cinco nigromantes que planean acabar con la raza humana. A lo largo del juego visitaremos multitud de escenarios tétricos y nos enfrentaremos con una gran variedad de criaturas no muertas diseñadas por renombrados artistas como Brom y Chichoni. Además de un arsenal de armas exclusivas, el jugador obtendrá poderes especiales durante el viaje a través de cinco mundos aterrantes y pseudohistóricos. Como es habitual en todos los productos de esta compañía, dispondremos de numerosas opciones para el juego en red a través de Novaworld 2.










S.W.I.N.E. PC / CHANNEL 42, FISHTANK También en el E3 pudimos ver este juego de estrategia en tiempo real diseñado por Channel 42, formada por algunos de los responsables de juegos como «Ecco the Dolphin» para Dreamcast o «Fatal Abyss» para PC. «S.W.I.N.E. (Strategic Warfare In Nice Environment)» pretende ser una bocanada de aire fresco para un género que se asfixia por momentos, y describe los enfrentamientos del Tres de Agosto entre la raza de los cerdos diabólicos y la de los conejos amantes de la paz. Según cuentan los libros de historia, la Armada Nacional de los Cerdos cruzó la frontera del País de la Zanahoria en esa fecha, momento en que dio comienzo la Guerra de los Catorce Días. Como podéis comprobar, «S.W.I.N.E.» destilará humor por los cuatro costados y hará uso de una tecnología innovadora de modelado de personajes que permitirá la inclusión de animaciones extremadamente detalladas.





THIS IS FOOTBALL 2002

PLAYSTATION 2 / SCEE TEAM SOHO Pronto llegará el simulador de fútbol más realista de cuantos han aparecido para Playstation 2. «This is Football 2002» será un producto oficialmente licenciado por la FIFPro, organización mundial dedicada a la representación de jugadores, de tal forma que dentro del juego encontraremos a un gran número de futbolistas reales, con características técnicas inspiradas en la realidad y apariencia visual muy semejante a la de sus homólogos de carne y hueso. Hasta 250 jugadores han sido modelados aprovechando la potencia que brinda esta plataforma, consiguiendo un nivel de detalle sin precedentes. La adecuada ambientación visual y sonora, y la elevada Inteligencia Artificial de nuestros contrincantes catapultarán la jugabilidad del programa hasta la límites insospechados. El juego nos permitirá jugar en las competiciones europeas más importantes, así como en las ligas nacionales de cada país.



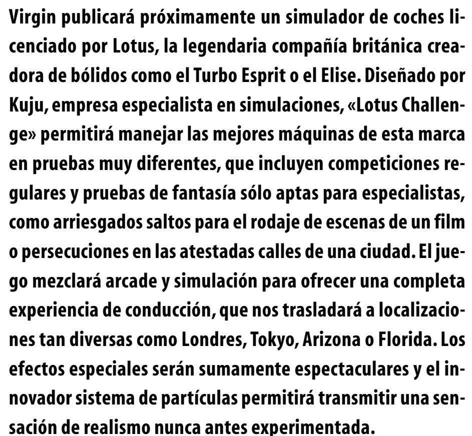
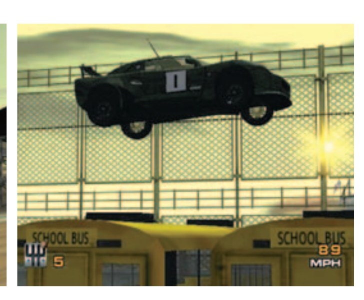


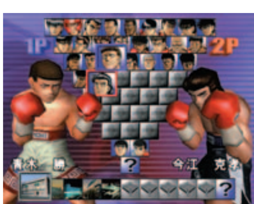


LOTUS CHALLENGE

PLAYSTATION 2, XBOX / KUJU, VIRGIN INTERACTIVE

Virgin publicará próximamente un simulador de coches licenciado por Lotus, la legendaria compañía británica creadora de bólidos como el Turbo Esprit o el Elise. Diseñado por Kuju, empresa especialista en simulaciones, «Lotus Challenge» permitirá manejar las mejores máquinas de esta marca en pruebas muy diferentes, que incluyen competiciones regulares y pruebas de fantasía sólo aptas para especialistas, como arriesgados saltos para el rodaje de escenas de un film o persecuciones en las atestadas calles de una ciudad. El juego mezclará arcade y simulación para ofrecer una completa experiencia de conducción, que nos trasladará a localizaciones tan diversas como Londres, Tokyo, Arizona o Florida. Los efectos especiales serán sumamente espectaculares y el innovador sistema de partículas permitirá transmitir una sensación de realismo nunca antes experimentada.






VICTORIOUS BOXERS

PLAYSTATION 2 / EMPIRE

Dentro de pocos días podremos disfrutar de «Victorious Boxers», un simulador pugilístico con grandes dosis de arcade que nos convierte en Ippo, un joven aspirante al título mundial de su categoría. Este título, basado en un conocido manga, ha sido diseñado por New Corporation y llega avalado por un rotundo éxito de ventas en Japón –350 000 ejemplares vendidos desde las pasadas navidades–.

Su mayor virtud es un completo sistema de combate que nos permite realizar infinidad de golpes diferentes y aprender otros nuevos a lo largo de los combates. Al contrario que en otros simuladores de boxeo, aquí la historia es importante y compleja, con numerosos flashbacks y subtramas que aportan variedad y profundidad al juego. 40 púgiles diferentes, entre los que encontramos incluso un oso pardo, se partirán la cara por el preciado cinturón de los campeones del mundo.



Pool of Radiance:
Ruins of Myth Drannor

Los verdaderos fanáticos de Advanced Dungeons & Dragons recordarán «Pool of Radiance» como uno de los mejores juegos de su época. Aquella aventura que se ambientaba en los Reinos Olvidados fue uno de los primeros títulos en adaptar literalmente las normas del juego original. Muchos años después, sus creadores preparan el lanzamiento de una continuación de aquella maravillosa epopeya.



El combate será uno de los grandes alicientes gracias al amplio elenco de armas y hechizos.

El uso de la magia será fundamental en todo el juego, a la par que muy espectacular.

El regreso de un mito

Los "Forgotten Realms" –o Reinos Olvidados– son un mundo muy popular entre los aficionados a las series AD&D. Quizá a alguno de vosotros le sonarán juegos como «Gateway to the Savage Frontier», «Treasures of the Savage Frontier», «Stronghold» o «Pool of Radiance», antiguos programas ambientados en esta tierra de fantasía. Todos estos programas tienen el denominador común de haber sido diseñados por la misma compañía: Stormfront Studios. Esta compañía, especializada en el diseño de juegos oficiales AD&D, será responsable de la continuación de «Pool of Radiance», conocida bajo el sobrenombre de «Ruins of Myth Drannor». El desarrollo de este juego se ha alargado durante tres años y no ha estado exento de problemas. El proyecto cambió de productor en tres ocasiones pero, finalmente, UBI Soft se ha llevado el gato al agua y será el encargado de publicar el juego.

Resumiendo brevemente el argumento del juego original, «Pool of Radiance» nos trasladaba al corazón de los Reinos Olvidados para luchar contra una extraña amenaza que se cernía sobre la ciudad de New Phlan. La aparición de un misterioso estanque luminoso y mágico que pervertía a aquellos que se acercaban a a él, obligó a los protagonistas a emprender una valerosa gesta para localizarlo y destruirlo. «Ruins of Myth Drannor» se sitúa una década después de la destrucción del estanque original, cuando en la ciudad del mismo nombre surge espontáneamente un nuevo y más poderoso estanque, suceso que provoca el nacimiento de numerosos estanques menores en diferentes zonas de los Reinos. La hermandad de magos ha decidido reunir un grupo de héroes para investigar estos sucesos, así como para detectar y destruir el verdadero origen de todos estos males. Sin embargo, este grupo de valerosos héroes ha sido traicionado al llegar a Myth Drannor y todos sus miembros están muertos o han sido capturados. Nuestra misión será organizar un equipo de rescate para averiguar lo acontecido y culminar el objetivo que habían encomendado al primer grupo.



Algunos hechizos son realmente devastadores. Dentro del juego encontraremos más de cien.





A lo largo de toda la acción resolveremos múltiples enfrentamientos con criaturas muy peligrosas.

GRAN ESFUERZO DE ACTUALIZACIÓN

Una de las mayores ventajas que tendrá este nuevo «Pool Of Radiance» frente a otros juegos similares será el hecho de que «Ruins of Myth Drannor» está basado en las normas de la tercera edición de AD&D, que fueron creadas de forma paralela al desarrollo del juego, lo que le puede convertir en el primer título para ordenador oficialmente basado en las mismas. Esto supone que los jugadores podrán disfrutar de un mayor número de hechizos (más de 100) –muchos de los cuales serán absolutamente desconocidos para aquellos jugadores acostumbrados a la 2ª Edición–, así como nuevas armas y razas de personajes (hasta 8 diferentes).

Los escenarios prerrenderizados en 2D serán tremendamente bellos y espectaculares, y sobre ellos se moverán multitud de personajes realmente tridimensionales.

Los programadores buscan conseguir un grado de realismo nunca antes logrado en un título de esta serie

«Pool Of Radiance» será el primer juego basado en la Tercera Edición de las reglas de AD&D

Como no podía ser de otra forma en un juego basado en AD&D, en «Pool of Radiance» encontraremos peligrosas mazmorras que esconden grandes secretos. No obstante, también se verán muchos escenarios exteriores.



«Pool of Radiance» será el primer juego basado en la Tercera Edición de las reglas de AD&D, ya que es probable que aparezca bastante antes que el esperadísimo «Neverwinter Nights».

«Ruins of Myth Drannor» nos sitúa en la ciudad élfica del mismo nombre. Si recordáis el «Pool of Radiance» original, aquella ciudad estaba completamente destruida y en su lugar sólo existían ruinas y escombros. Sin embargo, este nuevo episodio tiene lugar en un tiempo en que la ciudad estaba completamente en pie, lo que supone una dificultad añadida para los diseñadores de niveles. Afortunadamente, los propietarios de la marca (Wizards of the Coast) disponían de mapas muy detallados de aquellas ruinas y, con la ayuda de un arquitecto, han sido capaces de erigir de nuevo la ciudad desde sus cimientos. No se han inventado nuevas zonas de juego, pero se han reinventado las ya existentes, añadiendo otras enormes subzonas o mazmorras que permanecen ocultas. Así, encontraremos ocho áreas principales de exploración e incontables zonas aledañas que añadirán variedad y profundidad al juego.

Los diseñadores han intentado reflejar el aspecto de la zona Moonsea de los Reinos Olvidados, región a la que pertenece la ciudad de Myth Drannor. El argumento se ha cuidado mucho, de tal forma que sea complejo e interesante, con numerosas misiones y bifurcaciones, sin renunciar por ello a la espectacularidad de los combates ni a otras características habituales en el género.

EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA

En «Pool of Radiance», los personajes modelados en 3D se moverán con entera libertad sobre escenarios dibujados en 2D. Este es el primer juego AD&D ambientado en los Reinos Olvidados que usa animaciones 3D para todos los personajes, ya que intenta conseguir un grado de realismo nunca antes logrado en un título de esta serie. Los escenarios serán completamente interactivos, de tal forma que los personajes puedan romper cristales, colarse a través de ventanas o empujar una mesa para bloquear una puerta. El universo de juego estará presentado desde un punto de vista isométrico, y ofrecerá bellísimos paisajes dibujados a mano y poblados por todo tipo de criaturas, NPC y personajes prerrenderizados. Además, se utilizarán sistemas de partículas para reflejar toda la espectacularidad de los nuevos hechizos. El sistema de juego estará basado en el clásico sistema de turnos, pero aplicando las nuevas reglas de la 3ª Edición.

Aunque a priori pueda parecer complicado, «Pool Of Radiance» será un juego sencillo y muy cómodo de jugar. Es por ello que se ha elegido un sistema de turnos, que permitirá a cada usuario adaptarse al juego como más les guste. Así, aquellos jugadores que quieran ir por ahí destruyendo todo lo que se mueva podrán hacerlo, de igual forma que aquellos que quieran podrán desplegar toda su habilidad táctica con complejas estrategias de combate. Sin embargo, ninguno de ellos va a necesitar muchos reflejos para desarrollar su estilo de juego, sea cual sea.

D.D.F. / I.C.C.

Arx Fatalis

Un nuevo mes y el rol sigue en alza. Esta vez nos encontramos con un título que se desarrolla en un mundo totalmente subterráneo (en estos tiempos en que lo que está de moda son los exteriores), y en el que se ha buscado un juego intensivo pero equilibrado y completo, en lugar del clásico JDR repleto de opciones, razas y clases. Una apuesta contracorriente que quizá culmine en un gran juego.

En «Arx» se ha creado un entorno pequeño, pero muy detallado, lleno de cosas para ver y de NPC inconfundibles

Rol Underground

Por alguna razón, los géneros en los videojuegos parecen desplazarse por ciclos. No hace demasiado tiempo, era imposible salir de los juegos de carreras o de los de estrategia. Y antes de eso, eran las aventuras gráficas las que reinaban en el mundo de los compatibles. Ahora la rueda ha girado y los JDR son últimamente el género que parece llamar más la atención de los desarrolladores.

BAJO TIERRA

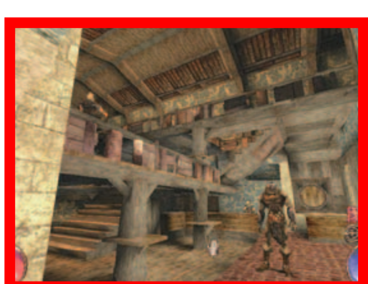
Pero lo mejor será explicar algunas cosas sobre la puesta en escena del juego. En el mundo de Arx, hay un culto secreto, el Arxbah, cuyo único propósito es intentar destruir el mundo. Además, el juego tiene lugar en un mundo totalmente subterráneo, porque el sol en Arx ha desaparecido obligando a todas las razas a refugiarse en las minas de los enanos. En el arranque del juego, el protagonista despierta en una celda y su primer propósito será descubrir quién es y por qué le han encerrado allí. "Pensamos que la historia es interesante y que tiene el suficiente gancho como para atrapar al jugador que querrá saber qué hay detrás" nos explica Raphael Colantonio, jefe de diseño del juego. "Hemos intentado ambientar el juego para que se pueda desarrollar realmente un rol en la historia, que además ofrece distintas opciones en determinados puntos, que llevan a su vez a distintos finales, y sin olvidar que siempre se puede volver atrás."

MENOS ES MÁS

Casi siempre que se le pregunta a un jefe de diseño por el rasgo significativo que distingue a su JDR del resto de los JDR del mundo, recurre a la "pureza", es decir, que viene a explicar algo así como que el título en cuestión es el más fiel representante de todas las características históricas del género. Sin embargo Raphael Colantonio nos sorprendió: "«Arx» no es un juego de rol puro, en el sentido clásico de la palabra". Y eso se ve, de entrada, en el escaso número de características disponibles (siete). "Nuestro objetivo principal", sigue Colantonio, "es ofrecer un JDR inmersivo y accesible, así como ciertas habilidades originarias de los juegos de rol de lápiz y



papel, como por ejemplo "encontrar objeto escondido", eran para situaciones en las que había un master humano de la partida que tenía que describir lo que pasaba, pero pierden todo su sentido en un entorno 3D. El mejor JDR para mí es aquel en el que gracias a una máquina aparezco en una mazmorra y sin tener que estar todo el rato pensando en estadísticas que en realidad se inventaron para emular las acciones de la vida real". Colantonio tuvo, pues, que encontrar una manera de mantener el compromiso con el género en el que quería encuadrar su título (rol), sin dejar de lado su curiosa idea de la teletransportación a una mazmorra. Y resolvió todo esto gracias a la "intensidad", es decir, al sacrificio en el número de escenarios, razas... para conseguir un mundo más detallado y realista de lo habitual... eso sí, también más pequeño.



SABER DÓNDE ESTÁS...

Arcane Studios ha construido, de esta manera, un mundo reducido, detallado y bien organizado, con un montón de cosas para hacer y para ver, en lugar del clásico mundo inmenso en el que todo parece similar. "En «Arx», todos y cada uno de los escenarios", nos explica Colantonio, "son completamente diferentes. No queremos que ningún jugador tenga dudas sobre dónde se encuentra a cada momento en el juego".

...Y QUIÉN ERES

En lo que respecta al personaje protagonista, aparte de decidir las características físicas como la cara y el color del pelo, etc., podremos configurar otras cosas como la forma de vestir y los objetos iniciales que poseerá (botas, escudo...). Estos objetos vendrán a componer el

El juego se desarrolla por completo bajo tierra, ya que en «Arx» la superficie es totalmente inhabitable

Se pretende aumentar el grado de implicación de los jugadores, creando unos NPC más complejos y que se puedan reconocer enseguida por su aspecto. En la foto, una mujer serpiente.

Inteligencia genérica

La idea es que cada objeto (NPC incluidos) tenga su propio comportamiento definido de un modo genérico en vez de contextual. Por ejemplo: se puede programar que los ratones busquen comida y que cuando la vean se acerquen a ella y la cojan; finalmente se puede definir que cualquier troll corra cuando vea un ratón. Lo interesante de este sistema es que el jugador puede intentar cosas sólo para ver qué pasa, o encontrar caminos para resolver problemas en los que los programadores ni siquiera habían pensado. Así que, volviendo al ejemplo, si un jugador lanza una pieza de queso cerca de un troll y hay un ratón cerca, el ratón se acercará al queso para comérselo, lo que hará que el troll salga corriendo porque les tiene miedo a los ratones. Esto es sólo un ejemplo, pero sirve para ilustrar la idea de una inteligencia artificial genérica que permite la existencia de ciertas posibilidades de azar, al margen de los planes de los programadores del juego.

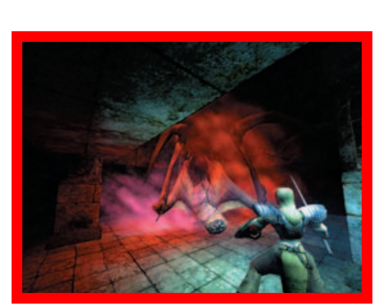
En «Arx» quieren crear un mundo no muy grande pero lleno de detalles particulares para cada escenario.

Toda la historia se desarrolla bajo tierra, en un mundo en el que nadie puede salir a la superficie.

equipo básico que luego se irá mejorando. Los atributos serán siete: salud, magia, resistencia, defensa, resistencia a venenos, resistencia a la magia e inteligencia. Por supuesto, durante la aventura podremos aumentar el nivel de estas características, completando misiones y puzzles. "Hemos dedicado mucho tiempo asegurándonos de que cada habilidad tenía su reflejo dentro del juego", dice Colantonio.

MAGIA

Fundamental en cualquier JDR es el tema de la magia, y en este caso «Arx» ha optado por la vía más tradicional. Es importante señalar que cualquier camino que elijas te permitirá desarrollar los hechizos básicos, pero sólo el camino de la magia dará la posibilidad de acceder a todos los hechizos disponibles. El jugador tendrá que conseguir runas que asociadas con distintas órdenes te permitirá desarrollar los hechizos. Algunas runas son fáciles de encontrar y otra están a la venta en tiendas de magia o se consiguen resolviendo una quest. Habrá una lista oficial de hechizos que serán fácilmente comprables o encontrables, pero el jugador también podrá adivinar algunos secretos, asociando runas de una manera lógica. La idea es contar con más de cincuenta hechizos, cuyos efectos estarán determinados por el nivel del personaje. Un demonio invocado por un personaje de nivel 1, no tendrá nada que ver con el que invoque un personaje con un nivel más alto.



La magia en este título se desarrolla a través de una serie de runas que iremos encontrando o comprando.



Tendremos que enfrentarnos a una secta diábolica que pretende destruir el mundo.

PUZZLES

Otra parte fundamental de los juegos de rol, ya sean intensivos o extensivos, son los puzzles. "En general, los puzzles están integrados en el entorno del juego de una forma natural", dice Colantonio, "porque lo opuesto resulta demasiado complicado, en términos de diseño de juego tal y como yo lo entiendo, es decir, lógico. No veo por qué tiene que haber una habitación llena de palancas y mecanismos si no hay una verdadera razón para que eso esté ahí, aparte de la de dar sentido a un puzzle para el jugador. En «Arx» los puzzles estarán integrados en la historia del juego".

EMOCIÓN

Resulta extraño que películas, libros y música, sobre los que no se tiene ningún control, puedan hacer llorar o reír, mientras que en los juegos, que son mucho más participativos, casi nunca se logre transmitir emoción. Para intentar solventar esto, Arcane Studios ha trabajado especialmente en tres vías de acción: tratar de que las intervenciones de los NPC sean creíbles, tener el número justo de personajes para identificar fácilmente a cada uno y escribir buenos diálogos. El desarrollo de esto servirá para aumentar el potencial dramático del juego.

EL EDITOR

El equipo ha desarrollado un editor de juego, «Danae», que permite ahorrar mucho tiempo gracias a su capacidad de generar una respuesta inmediata. Normalmente, los programadores emplean horas y horas compilando, importando y convirtiendo datos antes de poder ver los resultados de su trabajo en el formato de juego; además cada vez que se produce algún cambio tienen que realizar laboriosas modificaciones en estas cadenas de datos. "Con «Danae» podemos modificar el comportamiento de un NPC, objeto o cámara editando su script y probar el resultado de la modificación cambiando a modo juego otra vez" dice Colantonio. Es el sueño de cualquier desarrollador.

Otra cualidad única de «Danae» es su versatilidad y el potencial de su lenguaje, un lenguaje conducido de eventos con el que se puede hacer casi cualquier cosa gracias a las sencillas funciones desarrolladas para el usuario por los programadores.

Parece que hasta Diciembre no podremos disfrutar de la versión definitiva de este prometedor título, que de momento ya demuestra originalidad en su planteamiento. Veremos en qué queda al final.

D.D.F. / L.E.C.



IL-2 Sturmovik

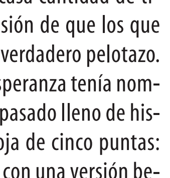


La espera se ha hecho larga pero como se suele decir ha merecido la pena: El simulador más deseado ya está a las puertas de nuestros ordenadores y promete mucha más acción, más realismo y un aspecto gráfico como nunca antes se había visto en un juego del género.



El Señor de los Cielos

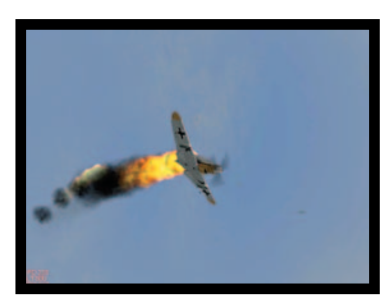
Los aficionados a la simulación de combate han ocultado su desesperanza ante la escasa cantidad de títulos por venir con la ilusión de que los que se anunciaban serían un verdadero pelotazo. De entre todos, la gran esperanza tenía nombre, apellidos y hasta un pasado lleno de historia bajo una estrella roja de cinco puntas: «IL-2 Sturmovik». Ahora, con una versión beta entre las manos, os podemos asegurar que conviene esperar tan sólo un poco más porque lo que se nos avecina va a satisfacer a los más exigentes en lo que a sensaciones fuertes se refiere.



Antes de nada conviene aclarar que la versión probada no es ni mucho menos una versión producida y que su desarrollo no debe estar más allá del 70 por ciento. Menús inacabados, opciones huérfanas y pequeños errores han sido obviados para ofrecer antes que nadie una visión rápida de lo que Blue Byte ha creado con intención de convertirse en la sensación de la temporada. Aún así la impresión no ha podido ser mejor. Bajo la piel del IL-2 se esconde mucha diversión vestida con los ropajes más hermosos que se puedan imaginar.



Los duelos de cazas tampoco van a faltar en el juego. En la imagen se aprecia la bella estampa de un Mig-3 en plena batalla



Parece ser que las rutinas de daños serán en verdad impresionantes. Como muestra, este caza alemán que está, evidentemente, en apuros.

PROTAGONISTA DESCONOCIDO

Tras el primer vistazo hay que destacar que todo en este título será novedoso. Para empezar el propio protagonista, un avión ruso de la segunda guerra mundial completamente desconocido a pesar de ostentar el récord de unidades construidas en toda la historia (más de 36 000); después el escenario donde se desarrolla la acción, el frente oriental europeo entre 1941 y 1943 (obviado sistemáticamente por los simuladores, lo que no nos ha dado la oportunidad de probar el poderío aéreo ruso de la Segunda Guerra Mundial); y por último el innovador motor gráfico que dará vida a todo lo anterior.

Pero vayamos por partes y presentemos como se merece al avión que centrará toda la acción. Para las fuerzas soviéticas era el fiel Ilyusha pero para los invasores alemanes no tardó en convertirse en "Schwarz Tod" (Muerte Negra). Nacido como respuesta a un requerimiento del Kremlin de 1935 en el que se pedía un avión BSh (Bronirovanyi Sturmovik, Asalto Blindado) destinado a enfrentarse a vehículos acorazados y reductos fortificados, el IL-2 comenzó su andadura renqueante y como una nave monoplaza, para finalmente

El juego permitirá pasar fácilmente de la posición de piloto a la de artillero de cola en las versiones del IL-2 en los que exista esta posibilidad.



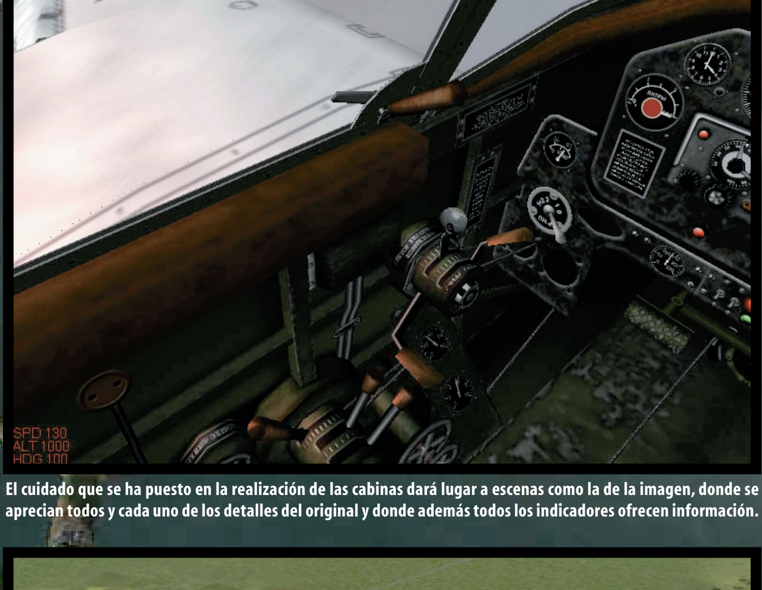
Una de las últimas versiones del IL-2 (concretamente la T) fue modificadas para llevar un torpedo de 533 mm. El juego ofrecerá misiones para este modelo.

Galería de protagonistas





Aunque «IL-2» no deja de ser un simulador de vuelo, los esfuerzos de los programadores no se han centrado exclusivamente en los aviones. Los principales modelos de carros de combate alemanes y soviéticos así como algunas de sus unidades navales han recibido un importante trabajo de diseño que puede ser contemplado detalladamente en uno de los menús principales. Las imágenes hablan por sí solas.

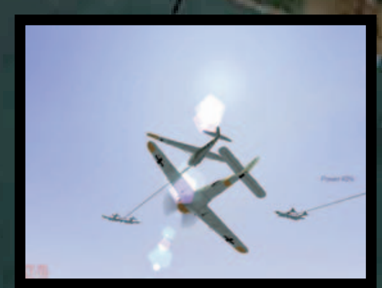


El cuidado que se ha puesto en la realización de las cabinas dará lugar a escenas como la de la imagen, donde se aprecian todos y cada uno de los detalles del original y donde además todos los indicadores ofrecen información.

El IL-2 Sturmovik fue un avión del bando soviético en la Segunda Guerra Mundial. Se diseñó para enfrentarse sobre todo a blindados



Un buen ejemplo de lo que debe de ser una cabina en un simulador que se precie de serlo: realismo en los detalles e indicadores con información verdadera.



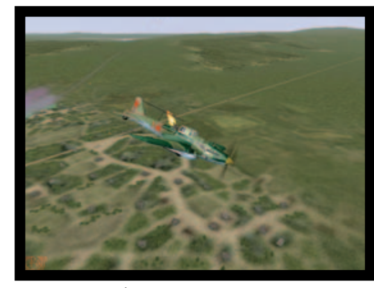
Aunque la mayoría de las misiones nos obligarán a atacar objetivos en tierra, también podremos, de vez en cuando, disputar "dogfights" con otros cazas.



La potencia de fuego frontal del IL-2 será puesta a prueba en 20 misiones para el modo de un jugador.



La recreación de los modelos aéreos va a ser una de las mejores bazas de este título. En la imagen se ve el buen trabajo realizado con un He-111.



El puesto de artillero va a ser uno de los lugares más entretenidos de todo el juego. En él no van a faltar las emociones fuertes.

acabar convertido en un avión biplaza mítico que tuvo una influencia directa en el desarrollo de la guerra. El secretismo soviético y la ingrata misión encomendada a este aparato le negó una fama que se merecía de sobra.

GRÁFICOS DE LUJO

Con semejante protagonista el esfuerzo para traspasar sus aventuras al ordenador tenía que estar a la altura y así parece que será por lo que hemos podido ver. Las imágenes que acompañan estas líneas sirven para hacerse una idea de lo visualmente atractivo que va a ser «IL-2», concediendo la misma importancia tanto a la fidelidad histórica como a la belleza plástica. Un vistazo a las completas cabinas de los aviones confirmará cualquier duda que exista: «IL-2» va a ser un juego estéticamente soberbio. Sin embargo habrá que esperar a ver moverse los aviones por el monitor para descubrir la suavidad de su desplazamiento y la respuesta ágil a los mandos, las impresionantes rutinas de daños y su repercusión en el pilotaje, en fin, una serie de detalles que dicen mucho de la calidad de este título y que en su versión beta aparecen claramente definidos.

El juego tendrá un apartado gráfico soberbio en el que se aprecian en la misma medida el respeto a la fidelidad histórica y la búsqueda de la belleza plástica

MUCHAS OPCIONES DE JUEGO

Las opciones de juego van a complementar perfectamente este aspecto visual tan logrado. Un total de 20 misiones para el modo de un jugador y la posibilidad de jugar en red (LAN o Internet) con hasta 32 participantes simultáneos.

Lógicamente van a primar las misiones de ataque al suelo aunque no hay que descartar que también se pueda tomar por ejemplo el papel de los cazas de escolta y disfrutar de un auténtico "dogfight" sobre los nevados suelos de Rusia. También parece vislumbrarse en la versión que hemos probado del juego que se van a incluir dos editores de misiones, uno para construir rápidamente escenarios y otro más complejo para campañas enteras, lo que parece asegurar una duración mucha más dilatada del título.

Aviones a disposición del jugador... pues los mejores del inventario soviético incluyendo La-5FN, Mig-3, Yak-1, Yak, 3, Yak-9, P-39 Airacobra, I-16 y por supuesto varias versiones del Il-2 (desde las primitivas de 1941 hasta las últimas de 1943). Del bando alemán habrá una amplia representación de sus mejores cazas (Fw-190, Me-109, Me-262, He-162, etc.), bombarderos (He-111, Ju-88, etc.) e incluso planeadores estrafalarios como el gigantesco Me-321 Giant aunque parece que sólo se podrán pilotar algunos de ellos.

En resumidas cuentas nuestro primer contacto con «IL-2 Sturmovik» no ha podido ser mejor y ya estamos frotándonos las manos pensando en lo que nos deparará una versión al cien por cien. Mientras eso ocurre disfrutad con la belleza de las imágenes que os ofrecemos en estas páginas, y tened la seguridad de que lo mejor está por venir.

R.L.P.

Monopoly Tycoon

Hasbro prepara una nueva conversión del famosísimo juego de tablero Monopoly, pero, a diferencia de lo que sucedió con otras adaptaciones, no se trata de una réplica exacta de aquél, sino de un interesante simulador que, conservando muchos de los elementos clásicos de Monopoly, aportará un sistema de juego propio y original.

Compra la ciudad



Aunque el mapa será el mismo en todas las partidas, los comercios y residencias podrán cambiar de lugar.



El color de las aceras nos indicará ante qué grupo de edificios nos encontramos en cada momento.



El control de los terrenos se podrá ganar a través de subastas realizadas entre los seis jugadores.

A pesar de lo que su nombre pueda indicar, «Monopoly Tycoon» no será una conversión directa del juego de tablero, sino que, en palabras de sus creadores, pretende ser una revisión del concepto del juego adaptado al PC, de forma que aproveche todas las posibilidades de éste pero conservando el espíritu del original. Así las cosas, el próximo trabajo de Hasbro se engloba dentro del género de los simuladores económicos, ese tipo de juegos, como «Railroad Tycoon» o «Transport Tycoon», en el que hemos de adoptar el papel de un empresario e intentar obtener los mayores beneficios posibles ofreciendo una serie de servicios a un público virtual controlado por el ordenador.

La complejidad de la organización de la ciudad nos obligará a diseñar un plan de acción previo

En concreto, en «Monopoly Tycoon» jugaremos sobre el mapa de una ciudad en el que las tradicionales calles del tablero del juego se han visto reemplazadas por manzanas o "bloques" de edificios. Sobre estos bloques podremos construir todo tipo de comercios con el lucrativo propósito de que los habitantes de la ciudad gasten su dinero en ellos. Que esto suceda o no dependerá de varios factores tales como la calidad de la tienda en cuestión, el precio de los artículos vendidos o la presencia cercana de más establecimientos del mismo tipo. Adicionalmente, también podremos construir edificios residenciales o comprar los derechos de gestión de cuatro compañías de servicios, (el gas, el agua, . . .) o de cuatro estaciones de ferrocarril. Por otra lado, a la hora de construir tendremos que tener en cuenta que no todos los bloques estarán disponibles desde el principio, así que habrá que buscar la mejor localización posible de entre las disponibles. Opcionalmente podremos, mediante una subasta, comprar los derechos exclusivos de construcción sobre un bloque y cobrar alquileres a los demás jugadores que hayan construido en él, o, incluso comprar todos los bloques pertenecientes a un mismo grupo o color para ganar beneficios extra para los comercios construidos sobre ellos. Por supuesto, como en todos los juegos de este género, a nuestra disposición tendremos gran cantidad de estadísticas e informes de todo tipo, desde los diferentes valores del terreno

En vez de reproducir exactamente el juego de tablero, «Monopoly Tycoon» adaptará al entorno PC el concepto del programa

Clásico entre los clásicos

Hace ya la friolera de 67 años Charles B. Darrow, un parado norteamericano, inventó un juego en el que, muy de acuerdo con el espíritu económico de la época, los jugadores debían construir monopolios a base de la compra de propiedades. Con ese sencillo origen y, todo hay que decirlo, un nombre bastante poco imaginativo, se creó la franquicia de uno de los juegos de tablero más popular de la historia, traducido a 26 idiomas y con más de 200 millones de unidades vendidas en todo el mundo. En los últimos años la marca Monopoly está experimentando una segunda juventud con la aparición de multitud de nuevas ediciones, como las infantiles, de lujo, o las ediciones especiales sobre temas específicos, como La Guerra de las Galaxias, las motos Harley Davidson o los populares dibujos animados de Los Simpson. Dentro de esta línea de expansión pudimos disfrutar hace unos cinco años de la versión para PC realizada por Westwood y que, recientemente, ha vuelto a ser distribuida en nuestro país por Proein dentro de su línea económica Xtreme Collection. Este juego, que es una réplica exacta del original, ofrece la posibilidad de disfrutar de animaciones 3D del movimiento de las piezas sobre el tablero, así como de entablar partidas a través de Internet o red local. Combinando esto con la comodidad que ofrece su interfaz para controlar y administrar todas las propiedades compradas, es fácil comprender que muchos aficionados al juego se hayan pasado entusiasmados a su versión computerizada.

hasta la situación económica de cada jugador, pasando por encuestas sobre las necesidades de los ciudadanos o sobre sus ingresos. A la hora de jugar podremos optar entre hacerlo contra hasta otros cinco jugadores, ya sean personajes controlados por el ordenador, personas reales a través de Internet o una red local, o una mezcla de ambos. Además, para compensar el único mapa disponible, el juego incluirá más de 20 escenarios con objetivos diferentes para cada uno de ellos.
Desgraciadamente, el interesante planteamiento de «Monopoly Tycoon» se ve enturbiado por algunos problemas en el diseño que, salvo correcciones de última hora, podrían frustrar una oferta muy prometedora. El más grave de todos estos problemas es la ausencia de una pausa, ya que no sólo no podemos dar ordenes mientras el juego está parado, sino que ni siquiera se podrá parar el juego. Se trata de un problema especialmente grave tratándose de un juego de estrategia, en el que la reflexión y el análisis suelen ser factores decisivos para el triunfo.

LA CIUDAD ES PARA MÍ

En el apartado técnico hay que destacar muy especialmente el trabajo realizado en el motor gráfico 3D del juego, que reproduce la ciudad y todos sus elementos con una calidad y un nivel de detalle sorprendentes, llenándola además de cientos de elementos en movimiento, como peatones y coches, lo que la dota de un realismo muy elevado. Por otra parte, a la hora de construir nuestro edificios dispondremos de una cantidad elevadísima de opciones, tanto en lo referente a tamaños y formas como a colores y texturas, lo que nos permitirá crear escenarios tan variados como seamos capaces de imaginar.
Mención aparte merece la iluminación del juego que, a medida que se van sucediendo los días y las noches, va alternando entre diferentes tipos de luz, como la del sol al mediodía, al atardecer o, por la noche, la de las farolas presentes en todas las calles.
En cuanto a las cámaras «Monopoly Tycoon» ofrecerá una gran libertad para explorar el entorno y aunque en principio no será posible situar la cámara en cualquier lugar imaginable, en la práctica parece que sí existirán suficientes opciones como para que no haya problemas de visualización. Además, también se incluirán abundantes opciones de centrado automático para que podamos desplazarnos de un lugar a otro de la ciudad sin problemas.
El aspecto sonoro, por su parte, también estará bien cubierto con un amplio repertorio de efectos especiales que variarán dependiendo de la zona de la ciudad en la que nos encontremos. Además la música del juego también irá cambiando ya que al comienzo de la partida escucharemos la música característica de los años 30, a medida que pasen los años podremos disfrutar de composiciones típicas de esas épocas.
Aunque sin duda es todavía pronto para afirmar nada categóricamente, lo cierto es que la abundancia de opciones incluidas en «Monopoly Tycoon» en conjunción con un sistema de juego convenientemente original y un control bastante sencillo podrían convertirlo en un título tremendamente adictivo. Veremos.

J.P.V.


A medida que avance el juego se irán sucediendo los días y las noches, con sus cambios de luz asociados.


El juego nos proporcionará todo tipo de información acerca de los edificios y los comercios.

Aventuras amateurs ¡Comienza el espectáculo!


COMPLUTUM

Existen numerosos "parsers" de calidad, muchos de ellos en castellano, que permiten diseñar aventuras con la complejidad técnica de los títulos comerciales de principios de los noventa. De momento, vamos a hacer un breve repaso de los más interesantes.

El punto de referencia es, sin duda, «Adventure Developer», una web que recoge todas las noticias de este mundillo, e incluye una zona de descarga con "parsers" y aventuras amateurs. La dirección es: www.adventure-developer.com

Si lo que os apetece es probar juegos amateurs a decenas, entonces visitad: www.adventures.free-online.co.uk/fgames.htm

Uno de los que más está dando que hablar es «Night of the Hermit», protagonizado por Herman Toothrot, el ermitaño de «Monkey Island». Podéis descargarlo de: www.roylazarovich.cjb.net/Hermit.html

Existen también varios proyectos nacionales interesantes. Alex García nos ha invitado a probar su aventura «Complutum», ambientada en Alcalá de Henares. En www.complutum.cjb.net

Otro curioso proyecto es «Estarguars», de Papada Soft. Se trata de una parodia de Star Wars. Podéis descargar una demo en: http://members.nbci.com/EstarGuars/

Para un futuro próximo se espera «Zak McKraken 2». Más información: http://zak2.adventuregamer.com/index.shtml

Si buscáis un buen parser para hacer aventuras, entonces podéis probar "AGS", clónico de las clásicas aventuras de Sierra. Su web es: http://saturn.spaceports.com/~dosuser/ac.htm Otro muy interesante es "Robot", en: http://robot.mixnmojo.com En castellano podéis probar "Hermes": http://personal.readysoft.es/coding/hermes/

En un futuro inmediato saldrán a la luz "Adventurer Lab" y "SCRAMM", que prometen resultados profesionales. Sus posibilidades se desglosan en: www.adventurerland.com; y en www.scramm.org



MYST III: EXILE



THE WATCHMAKER

Encuentros

Lo único bueno de las largas esperas es que, tarde o temprano, terminan. Da igual que pasen uno, dos años... Al final, es todo o nada, la cancelación o la publicación. La primera aventura en cumplir esto ha sido «Runaway», uno de los más esperados de los últimos meses. Su presentación es sólo el principio de lo que está por venir...

Durante más de un año, los aficionados a las aventuras gráficas hemos sufrido con paciencia los continuos retrasos de nuestro "poker de ases" particular –«Runaway», «Simon the Sorcerer 3D», «Myst III» y «Broken Sword III»– que promete devolver al género el prestigio y nivel de ventas que alcanzó en la década de los noventa. Ha sido una prueba muy dura aunque, por suerte, suavizada por la comercialización de grandes títulos como «La Fuga de Monkey Island» o «The Longest Journey», que nos han permitido hacer más amena la espera.

Pero, en esta vida todo llega: la comercialización de «Runaway» ya es, por fin, una realidad. Durante meses, sus impactantes imágenes y el pedigrí de la compañía creadora, Péndulo Studios, presagiaban la creación de, no sólo la mejor aventura gráfica hecha en España, sino una de las más importantes de la historia del género, a nivel mundial. La gran pregunta es: ¿lo habrá conseguido?

Aún es pronto para llegar a esta conclusión. «Runaway» sólo lleva en el despacho de El Gran Tarkilmar unos pocos días, y apenas han circulado bajo los ojos escrutadores de vuestro humilde servidor, los primeros puzzles y escenarios.

La primera impresión es, sin duda, muy positiva. Desde el punto de vista técnico, «Runaway» es la mejor aventura gráfica en 2D jamás realizada. Los gráficos, por ejemplo, disponen de una resolución de 1024x768, por lo que gozan de un detalle muy elevado. Pero eso no es nada comparado con las animaciones de los personajes. Éstos han sido modelados en 3D, y después han sufrido la aplicación de celdas de animación, para convertirlos en 2D, un proceso idéntico al que usan los animadores de Disney para dotar de profundidad a sus películas. El resultado es, sin duda, espectacular.

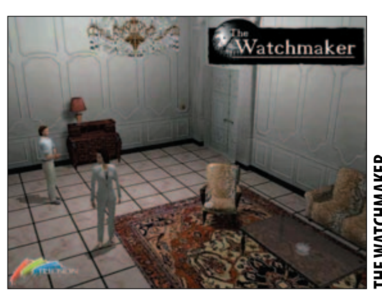


ESTARGUARS

Dicha presentación está bien acompañada por un argumento que recuerda sobremanera a la saga de «Broken Sword»: Brian Basco, un estudiante con pintas de empollón, atropella accidentalmente a una bailarina, Gina, cuyo padre ha sido asesinado por ocultar el secreto de un extraño crucifico. Al pobre Brian le corresponderá la peligrosa tarea de esquivar a la mafia, proteger a Gina, y desvelar los secretos de la reliquia. Para llevar esto a cabo, «Runaway» ofrece una perspectiva y una interfaz mimetizada de las clásicas joyas de LucasArts, con la salvedad de que la barra de iconos se ha incorporado al ratón: al pulsar el botón derecho, el cursor cambia a una mano para coger objetos, un bocadillo para hablar, y así con todas las acciones que permite el programa. Por lo demás, las primeras horas de juego auguran una aventura con muchos objetos, personajes interesantes, una historia atractiva, y unos puzzles mucho más lógicos que en su anterior título, «Hollywood Monsters». Si a esto unimos el doblaje al castellano y su coste reducido, «Runaway» se convierte en una compra obligatoria para todos los fans, no sólo para disfrutar de un gran título, sino también para apoyar al género. De sus ventas dependerá el que Péndulo Studios siga realizando aventuras gráficas.

MADE IN ITALIA

Puesto que «Runaway» ya ha desaparecido de la lista de espera, nada mejor que colocar a otro título en su lugar. Un buen candidato



THE WATCHMAKER

es, sin duda, «The Watchmaker», una aventura italiana de misterio que promete subirse a las barbas del mismísimo «Gabriel Knight III». Este título aúna la calidad técnica de los motores 3D más potentes, con el desarrollo clásico del género. Bajo una perspectiva en tercera o primera persona, a elección del jugador, pero con una libertad de acción completa, Victoria Conroy, abogada, y Darle Boone, un experto parapsicólogo, deben adentrarse en un viejo castillo austríaco, convertido en sede de una misteriosa multinacional, y buscar un enigmático péndulo robado por una secta, que amenaza con la destrucción del mundo. La clave del juego residirá en combinar las acciones de los dos protagonistas, pues deberán ayudarse entre sí, para resolver la epopeya.

«The Watchmaker» ya está terminado; sólo queda esperar a que algún alma caritativa lo traiga a España. Mientras tanto, podéis descargar la demo de: www.trecision.com

Otros títulos en pleno desarrollo son el prometedor «Hitchcock» de Arxel Tribe, basado en varias de sus películas, y «Amerzone 2» de Microids, continuación de un moderado éxito de hace un par de años. También se han confirmado «Myst 4» y «Myst 5», pese a que aquí tendremos que esperar a Septiembre para disfrutar de la tercera parte.

Más a largo plazo nos aguarda una nueva aventura de Sean Clark, creador de «La Fuga de Monkey Island», inmerso en un nuevo –y secreto- proyecto. Los que tengan una consola Gameboy Advance van a poder disfrutar, a finales de año, de toda la saga de «Broken Sword»: Revolution está tan contenta de cómo está quedando la primera parte, que ha anunciado que también lanzará para esta


RUNAWAY



SIMON THE SORCERER 3D

portátil las dos continuaciones. «Broken Sword III», en versiones PC, PS2 y Xbox, se espera para mediados del 2002.

EL CORREO

Aunque en los últimos meses ha estado algo desatendido, vamos a retomar con fuerza la contestación de vuestras cartas y e-mails. De su contenido se extrae que el sorprendente «The Longest Journey» está obteniendo una gran aceptación. Así, por ejemplo, Juan de las Heras nos pregunta que nota le pusimos. Puedes leer el comentario en el número 72; su nota fue un merecido 90. El anónimo Rafa, por su parte, ha perdido de vista a Corthés, y no sabe dónde encontrarle. Después del encuentro en la galería, habla con Fiona y Zack y acepta la cita de este último para descubrir que Corthés se refugia en el cine. No te dejarán entrar, por lo que deberás buscar una entrada por tu cuenta. Tendrás que echar al policía utilizando un caramelo "sucio", y quitar los fusibles de la farola. Para ello necesitas la llave de la vía del metro de Venice, que podrás coger con las tenazas que hay en la máquina situada en la entrada de la pensión de April. Para coger las tenazas, repara los cables sueltos de la parte superior derecha con el anillo. Después gira a la izquierda dos veces el dial izquierdo, y dos el derecho. De nuevo dos el izquierdo, y una el derecho. Por último, una vez el izquierdo, y otra el derecho. Finalmente, gira la válvula de la bombona de gas a la izquierda, y acciona la rueda roja del frente. Todavía tienes que conseguir el flotador que se ve desde la habitación de April, pero es demasiado largo como para contarlo en tan poco espacio. Te remito a la solución pu-


RUNAWAY

blicada en el número 73. Para terminar con este juego, os comento una curiosidad enviada por el anónimo Fújur: resulta que en "The Longest Journey", hay un mono de juguete que toca los platillos llamado Guybrush, como el protagonista de "La Fuga de Monkey Island". Pero, sorprendentemente, en este último juego, aparece un mono tocando los platillos en el poblado caníbal. ¿Simple casualidad, o una sutil respuesta a la alusión de «The Longest Journey»?

Se ve que esto de Internet está poniendo de moda los apodos, ya que la mayor parte de la gente que escribe al Club, por alguna extraña razón, se niega a dar su nombre. Así, el anónimo Jürg nos envía un desesperado e-mail en el que pide que le revelemos el nombre de una aventura conversacional española publicada en 1986, ambientada en dos pirámides gemelas que estaban unidas por un pasadizo. Pues, si la memoria no me falla, se trataba de «El Enigma de Aceps», publicada por la compañía Ace para los ordenadores Amstrad CPC y PC.

Terminamos la reunión mensual con una rápida respuesta a David Sanjuán, de Zaragoza, que desea saber si saldrá algún día «Leisure Larry VIII». El propio Al Lowe, creador del juego, ha dicho que Sierra canceló el proyecto cuando estaba en pleno desarrollo, y no parece que tenga ninguna intención de continuarlo. De todas formas, si queréis descargaros un video del mencionado «Leisure Larry VIII» –la única oportunidad que vais a tener de ver a Larry en 3D–, así como cinco juegos completos de su creador, nuestro admirado Al Lowe, sólo tenéis que visitar su web en: www.allowe.com

Y ya no nos queda espacio para más. Nos vemos dentro de 30 días. Disfrutad de las vacaciones y no juguéis demasiado, que tampoco está de más salir a la calle de vez en cuando...

El Gran Tarkilmar

Aventureras Wap: *Retorno al pasado*

Existe una curiosa teoría, llamada Los Ciclos de la Historia, según la cual muchos acontecimientos históricos –moda, guerras, dictaduras, etc.– se repiten cada pocos años, entre otras razones, porque el hombre es el único animal capaz de tropezar dos veces en la misma piedra. Por fortuna, algunas de estas "repeticiones" acaban por convertirse en una bienvenida sorpresa. Ese es el caso de las aventuras WAP. Como todos sabéis, los teléfonos WAP disponen de una pequeña memoria y acceso a Internet, lo que les permite ejecutar pequeños juegos en la pantalla del móvil. Obviamente, su limitada potencia sólo acepta juegos semiestáticos y sin abundantes movimientos. O, dicho de otra forma, estamos ante el soporte perfecto para albergar aventuras conversacionales. Y eso es precisamente lo que está ocurriendo: diversas compañías de telefonía están desarrollando versiones WAP de las más clásicas aventuras de todos los tiempos. El mecanismo es sencillo: en pantalla aparecen las clásicas localizaciones estáticas, con un pequeño texto descriptivo. Para elegir las órdenes, del tipo "IR NORTE" o "COGER MONEDA", basta con seleccionarlas en un menú, sin necesidad de teclear nada. Uno de los ejemplos más prometedores es «Clarence's Mansion», de la compañía Bang. Nos propone explorar una enigmática mansión y descubrir todos sus secretos. Si visitáis su web, www.bang.co.uk/mansion/, podréis probar la demo desde un teléfono WAP o en vuestro PC con un emulador WAP, ofrecido allí mismo. Aún más tentadora es la oferta de Wireless Games. Está compañía está dispuesta a tirar la casa por la ventana con dos de los juegos más emblemáticos del género: «Sorcery» y «Adventureland». El primero de ellos ha sido creado por Steve Jackson, cofundador de LionHead, creadores de «Black & White», y de Games Workshop, la famosa casa de miniaturas, dueña de «Warhammer». «Adventureland», de Scott Addams, data de los años setenta y es, posiblemente, la primera aventura conocida a nivel mundial. Podéis echarles un vistazo en: *www.wirelessgames.com*


SORCERY (WAP)



CLARENCE'S MANSION (WAP)

La opinión de los expertos

DAY OF THE TENTACLE

Pocas sorpresas en las listas de votos de este mes. Se nota que estamos en verano... A destacar, el retorno de «Day of the Tentacle», tras algunos meses de ausencia. Os recuerdo que podéis votar una vez al mes a las tres mejores aventuras que estéis jugando actualmente, para la lista de Las Mejores del Momento, y a las tres mejores de todo los tiempos, para el TOP 5. La primera recibe 5 puntos, la segunda 3 y la tercera 1. Si vuestra aventura favorita no está en lo más alto, está en vuestras manos arreglarlo...

Las mejores del momento

- The Longest Journey
- La Fuga de Monkey Island
- Gabriel Knight III
- Grim Fandango
- Broken Sword II

TOP 5

- Monkey Island II
- La Fuga de Monkey Island
- The Longest Journey
- Gabriel Knight III
- Day of the Tentacle

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
***CARTAS:* Hobby Press, S. A. MICROMANÍA**
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
***E-MAIL:* clubaventura.micromania@hobbypress.es**



Sacrifice

La serie dedicada al editor de «Sacrifice» llega a su fin. En este capítulo recopilatorio vamos a aclarar algunos de los temas más delicados, como la creación de las escenas cinemáticas y los diálogos. Todo ello, aderezado con unos cuantos ejemplos que servirán probablemente para que podáis ver, con más claridad, todo lo que os hemos ido explicando a lo largo de las cuatro entregas de este Taller de Juegos.

SCAPEX crea tu propio "sacrificio" (y IV)

Diseñar geográficamente un mapa para un juego, colocar los árboles, edificios y objetos decorativos, diseminar a las criaturas y darles las órdenes oportunas para que actúen es, sin duda, una tarea muy divertida. De hecho, hoy en día se considera imprescindible que todo juego que use un motor 3D, incluya un editor de niveles para que el propio jugador cree nuevos mapas a su medida.

Pero, si hay algo que diferencia a «Scapex» de muchos de los editores existentes en la actualidad es su capacidad para incluir diálogos y escenas cinemáticas. Son un instrumento muy poderoso para cambiar el curso de la acción, engañar al jugador o explicar el desarrollo de mapas complejos. Crear vídeos de este tipo, utilizando muestras sonoras o, incluso, diálogos grabados por nosotros mismos, es una de las tareas más creativas que se pueden hacer con un ordenador. Además, es muy sencillo de llevar a cabo por medio de «Scapex», gracias a los "triggers" o activadores que controlan todo el guión del nivel, tal como explicamos en la entrega correspondiente al mes anterior del Taller.

LAS INEVITABLES CONDICIONES

Una vez creado el mapa físico, con sus valles y sus montañas, sus fuentes de maná y sus altares, es necesario insuflar vida al nivel, mediante la asignación de órdenes a los seres que pueblan el mapa, y la preparación de acontecimientos especiales. Este proceso se lleva a cabo durante creación del "guión" del nivel. Se trata de una simple lista de "triggers" o activadores, es decir, un conjunto de condiciones que, al cumplirse, provocan una acción. (1)

Un ejemplo de activador puede ser: "Si el enemigo comanda al menos un Basilisco, entonces Persephone dice "¡Hola!", sincronizado sin muestra sonora." Por desgracia, «Scapex» no entiende el lenguaje natural, por lo que hay que crear los activadores mediante órdenes predefinidas en inglés. De esta forma, la orden anterior tendría que ser escrita así: "If enemy sides commands at least 1 Basilisco then... Speech Persephone says "Hola" auto timed with sample none". (2)

Dichas palabras ya están almacenadas en el editor; no hay que teclear nada. Simplemente, elegir la correcta en cada caso.

Es importante darse cuenta que cada activador está compuesto por varias partes: el bando al que afecta, la condición que debe cumplirse –que el enemigo posea un basilisco– y la acción que produce –la diosa habla–. Hasta que no se cumpla la condición, no se ejecuta la acción.

El guión del juego es una simple lista de activadores independientes, que el propio programa pone en marcha, según las condiciones.

En el capítulo anterior se explicó el funcionamiento de este sistema. En esta última entrega, vamos a centrarnos en diseñar los activadores que controlan las escenas cinemáticas, es decir, aquellas en las que se detiene la acción y se muestra un vídeo no interactivo.

CREACIÓN DE LAS MUESTRAS SONORAS

Tal como hemos comentado varias veces a lo largo de esta serie, «Scapex» nos permite incorporar ficheros de sonido externos a nuestros mapas. Dichos ficheros pueden ser efectos acústicos –explosiones, rugidos, etc.–, diálogos, o música. «Scapex» acepta cualquier sonido con la única condición de que esté en formato WAV de 8 bit. Puede usarse cualquier sampleado –11 025, 22 050 Hz, etc.– en modo mono o estéreo.

Las muestras pueden obtenerse de infinitas formas: podemos grabarlas nosotros mismos con ayuda de un micrófono, extraerlas de otros juegos, o utilizar las decenas de miles de efectos sonoros de dominio público que circulan por Internet.

Sea cual sea la opción elegida, seguramente habrá que modificar los sonidos elegidos, bien para convertirlos al formato WAV de 8 bit, o para eliminar ruidos de fondo, seleccionar sólo la parte del sonido que nos interesa, añadir efectos especiales como eco, voz metálica, etc. Para llegar esto a cabo, es necesario un editor de sonido. Existen decenas en Internet, y muchos de ellos se incluyen con la compra de una tarjeta de sonido. En los foros dedicados a «Sacrifice», el preferido por los usuarios de «Scapex» parece ser "GoldWave", pues es muy potente y sencillo de utilizar. Podéis descargarlo de la página web: www.goldwave.com (3)

Lamentablemente, «Scapex» no permite usar los efectos sonoros y las voces utilizadas en la campaña de «Sacrifice». Existe, sin embargo, una forma indirecta de incluirlos, tal como se explica en uno de los recuadros adjuntos de este artículo.

Una vez obtenidos los ficheros sonoros y almacenados con la extensión .WAV en cualquier carpeta del disco duro, debemos añadirlos a la base de datos del nivel, para poder usarlos en el juego. Es importante saber que, cada vez que se crea un nivel, su base de datos sonora está completamente vacía, por lo que hace falta añadir los ficheros de sonido, aunque ya se hayan empleado en el diseño de anteriores mapas.

Los pasos son los siguientes: (4)

1

Triggers
- If Exploradores commands at least 1 (Criatura) at Indicador 257 (Pursuit scout destination)
- If {Inicio de la búsqueda (fase2)} true
Then...
- Set {Inicio de la búsqueda (fase3)} equal to true
- Set view origin from (Hechicero del modo jugador único)
- Set view focus to Explorador 236
- Pause for 10 frames
- Set view zoom to Close
- Order (Hechicero del modo jugador único) turn to face Explorador 236
- Speech (Hechicero del modo jugador único) exclaims "Es el grupo de exploradores perdidos", auto timed none
- Pause for 10 frames
- Speech Explorador 236 exclaims "¡Señor, nos persiguen las mismísimas fuerzas del infierno!", auto timed none
- Set view focus to Infiernoz 246
- Pause for 10 frames
- Order (Hechicero del modo jugador único) turn to face

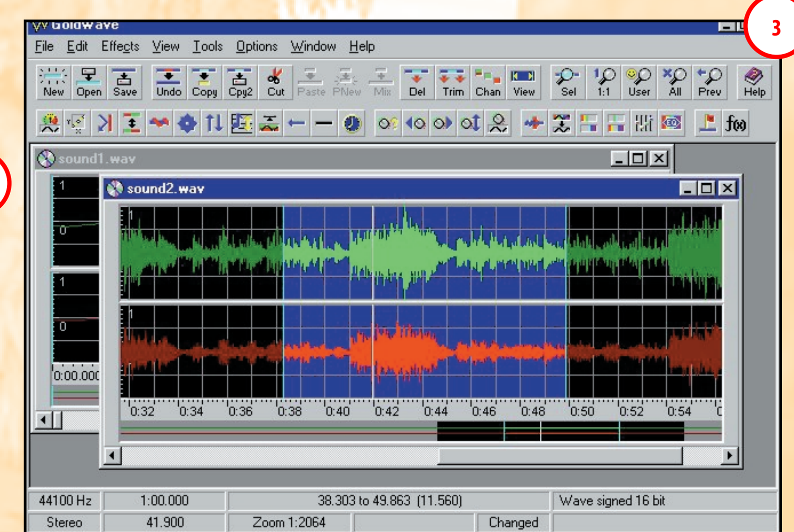
En esta pantalla puede verse la lista de los activadores que forman un nivel del juego. Los activadores no son más que condiciones especiales que se redactan una detrás de otra.

2

- If enemy sides commands at least 1 Basilisco
Then...
- Speech Persephone says "hola", auto timed with sample none

Ejemplo de activador que obliga a la diosa Persephone a pronunciar la frase "¡Hola!", cuando el enemigo comanda un basilisco.

3



El editor de sonido «GoldWave» permite eliminar el ruido y convertir al formato WAV de 8 bit, el único reconocido por Scapex, de una forma sencilla.

SPIELBERGMANÍA

Planificar una espectacular secuencia de vídeo no sólo es cuestión de originalidad y sentido artístico; también es necesario conocer una serie de reglas, así como las propias limitaciones del editor.
Si la escena no queda como uno pensaba, es posible consolarse pensando en los años que directores como Steven Spielberg o Alfred Hitchcock tardaron en ganar un Oscar...

-Cada escena cinematográfica es un pequeño "guión" dentro del guión general del mapa. Cuando un activador pone en marcha una secuencia de vídeo, todos los activadores del guión principal se detienen por completo, incluyendo la cuenta del tiempo y las variables. Sólo se vuelven a reanudar cuando termina el vídeo. Igualmente, los activadores que se ponen en marcha dentro de la secuencia de vídeo, desaparecen cuando ésta termina.
-Al introducir el texto en el editor que después va a formar parte de los diálogos, no es necesario pulsar la tecla Enter para colocar los puntos y aparte o separar las frases, ya que será el propio programa el que lo ajustará de forma automática. Igualmente, «Scapex» justifica los márgenes a ambos lados.
-Las cadenas de texto de cada uno de los diálogos sólo pueden tener una longitud máxima de 256 caracteres.
-Durante el vídeo es posible mostrar texto, de forma independiente a los diálogos entre criaturas, por ejemplo, para describir una situación por un hipotético narrador. Esto se puede llevar a cabo con la acción "Mostrar Texto". Sin embargo, no hay que olvidarse de que dicho texto permanece en pantalla hasta que se borra con la acción "Borrar texto". Por el contrario, en los diálogos con voces el texto se borra automáticamente cuando se termina de reproducir el archivo de sonido.
-Cada nuevo nivel creado usa su propia lista de efectos sonoros. Aunque hayamos añadido a la base de datos un archivo sonoro en un determinado nivel, no podrá volver a usarse en otro mapa nuevo, hasta que no se añada a la lista de ese mapa en concreto.
-Los ficheros de sonido se añaden al fichero general del mapa, cuando se graba. Por tanto, una vez dentro de la lista de efectos del nivel, nada impide borrar los ficheros WAV, pues ya no son necesarios.
-El uso de archivos de sonido y sus activadores asociados debe ser el último paso en la creación del mapa, pues son los que más "engordan" el fichero donde se guarda el nivel, lo que puede ralentizar la grabación y carga del mapa durante la fase de pruebas de los activadores.
-En principio, no hay un número máximo de activadores que se pueden usar. «Scapex» puede controlar fácilmente 150 ó 200 condiciones en un Pentium III con 128 Megas de RAM, sin que se noten ralentizaciones durante la partida.
-Siempre tener en mente que las condiciones del activador pueden referirse a cualquier bando, pero las acciones SÓLO afectan al bando sobre el que se ha creado el activador.

Cada activador está compuesto por varias partes: el bando al que afecta, la condición que debe cumplirse y la acción que produce

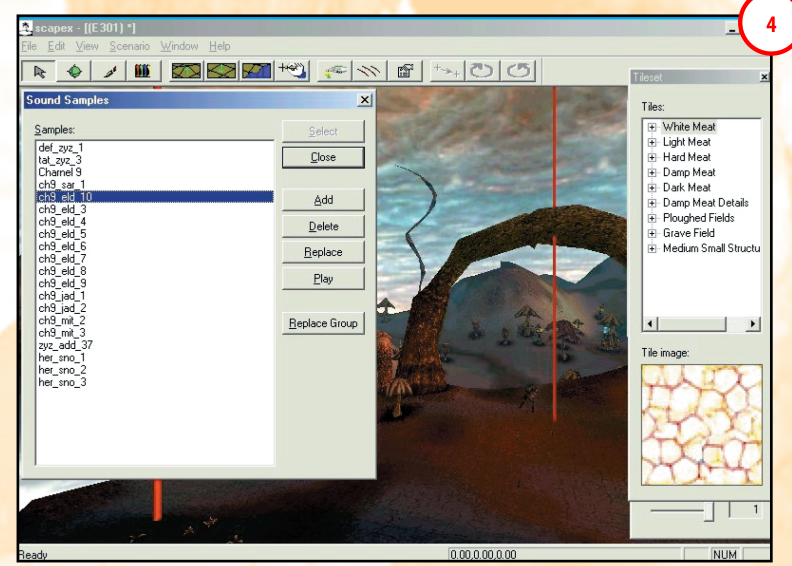
-En el menú Scenario, seleccionar la orden "Edit Samples". En pantalla se muestra la lista de efectos sonoros –llamados "samples"- existentes en la actualidad. Al principio estará vacía.
-Para añadir un fichero de sonido, pulsar el botón "Add". Sólo queda elegir el archivo, por ejemplo "Música orquestal". Recordad que si dicho archivo no está en formato WAV de 8 bit, no será aceptado por «Scapex».
-Repetir la operación con el resto de archivos de audio que se desee emplear.
-Para quitar sonidos de la lista, seleccionarlos y pulsar el botón "Delete". Para sustituir un fichero por otro, manteniendo el nombre asignado al efecto sonoro, pulsar el botón "Replace". Para poder escuchar el sonido, hay que pinchar en "Play".
Tras grabar el nivel, los archivos de audio se incorporan dentro del mismo, por lo que se pueden borrar tranquilamente las muestras WAV, si no se van a utilizar más.
Una cosa muy importante a tener en cuenta es que este proceso de creación de la lista de efectos sonoros sólo "autoriza" el uso de los mismos. Pero, en la práctica, dichos archivos de audio no se usarán hasta que no lo ordene un activador, tal como se comenta en los siguientes apartados.

LOS ACTIVADORES MULTIMEDIA

Poner criaturas y lanzarlas a la batalla lo puede hacer todo el mundo, pero diseñar originales y divertidas secuencias no interactivas, es una simple cuestión de talento... (5)
Tal como se ha comentado, las secuencias de vídeo se crean por medio de activadores. La única diferencia es que antes de activar la escena debe ponerse en marcha el modo cinematográfico sin olvidarse de desactivarlo cuando la secuencia termina. Esto se hace así porque durante el vídeo todos los activadores generales se detienen, y no vuelven a funcionar hasta que el modo cinematográfico acaba. Igualmente, los activadores creados dentro del modo cinematográfico desaparecen cuando éste se cierra.
Las secuencias cinemáticas constan de varias partes: por ejemplo, en un primer momento la cámara apunta a un personaje y suena una música y, cuando acaba ésta, se enfoca a otro lugar, mediante un "travelling". Por eso, cada secuencia suele constar de varios activadores. Para cambiar de uno a otro, se utilizan unos valores especiales llamados variables.
Las variables más utilizadas son simples centinelas cuyo valor por defecto es "false" –falso-. Cuando se cumple una determinada condición, cambian al valor "true" –verdadero-, y entonces se ejecuta una acción asociada.
Los pasos para crear una secuencia de vídeo son los siguientes:
-Crear las distintas variables que participarán en la escena.
-Crear el activador para que, cuando se cumpla una determinada condición, se dé paso al vídeo.
-Activar el modo cinematográfico.
-Colocar la cámara de partida del vídeo.
-Ejecutar los activadores que forman parte de la secuencia.



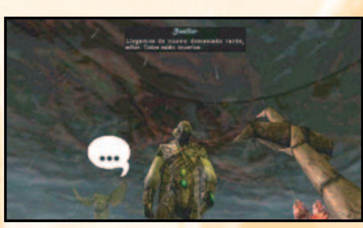
Puesto que los personajes de «Sacrifice» disponen de unas texturas espectaculares, es una buena idea acercar la cámara durante las escenas de vídeo, tanto para dotar a la secuencia de un aspecto cinematográfico, como para disfrutar de la calidad gráfica.



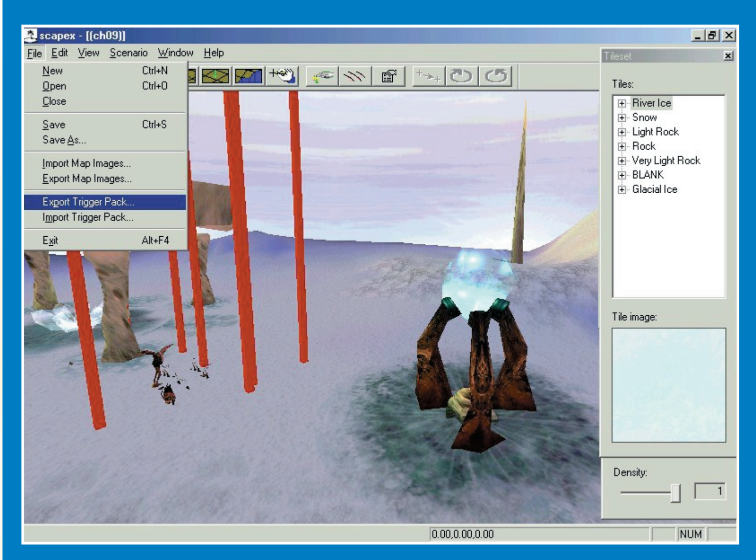
Antes de poder usar nuestros propios efectos de sonido, es necesario añadirlos a la lista de cada nivel en concreto. Esta operación se realiza a través de la orden "Edit Samples" del menú Scenario.

5

Una buena escena no interactiva ayuda a explicar el guión del nivel y atrae el interés del jugador... Si está bien hecha, claro...


Los cielos de todos los niveles de «Sacrifice» son un auténtico espectáculo. Para aprovecharlos, hay que colocar la cámara a los pies de uno de los personajes, y después apuntar hacia arriba...

SAMPLES PROFESIONALES



Incluir voces habladas y efectos sonoros creados por nosotros mismos es una opción muy tentadora. Pero, en la mayoría de las ocasiones, resulta complicado grabar o encontrar los sonidos adecuados. Por desgracia, «Scapex» no incluye la posibilidad de usar las voces del juego, aunque esto se puede arreglar si se realizan los siguientes pasos. Se aconseja, eso sí, grandes provisiones de paciencia en el momento de ponerse manos a la obra.

En primer lugar, hay que arrancar «Scapex» y abrir una misión incluida en la campaña de un jugador. Para ello, se debe seleccionar la orden "Open" dentro del menú File, y elegir una misión de las del directorio: Sacrifice\Maps\|Campaign\Sacrifice

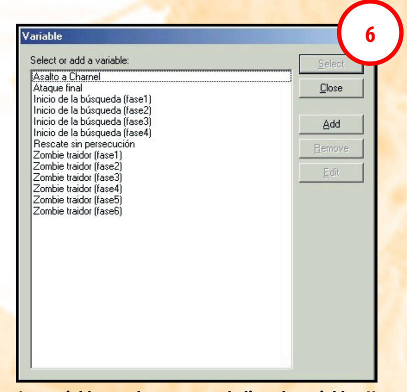
-Dentro del menú File, pinchar en la orden "Export Trigger Pack". Esta acción grabará un fichero con extensión .TRG, que contiene toda la lista de activadores del nivel. Dadle un nombre identificativo y almacenadlo en la carpeta Sacrifice\Maps\Scenario

-En el menú File, seleccionar la orden "New", para crear un nuevo mapa.

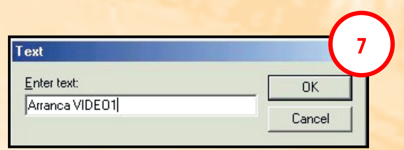
-En el menú File, elegir la orden "Import Trigger Pack", y seleccionar entonces el fichero recién guardado.

-Borrar todos los activadores y marcadores innecesarios de la lista de activadores, y comenzar a crear el nivel. A partir de este momento, podrán usarse los efectos de sonido de la misión. Es posible seguir importando ficheros de "triggers" de otras misiones, sin olvidarse de borrar los activadores que no se vayan a utilizar.

Scapex acepta cualquier archivo sonoro con la única condición de que esté en formato WAV de 8 bit



Las variables se almacenan en la lista de variables. Y antes de poder utilizarlas en los distintos activadores es necesario crearlas en esta ventana.



Las variables pueden tener cualquier nombre. En nuestro ejemplo la hemos llamado "Arranca VIDEO1".



Rotar la vista alrededor del protagonista es un recurso clásico en los vídeos de los juegos en tres dimensiones. Eso sí, no conviene utilizarlo si se dispone de un ordenador poco potente...

Los indicadores son enormes barras rojas, invisibles durante el juego, que se usan como marcadores para activar trampas o ejecutar acciones.

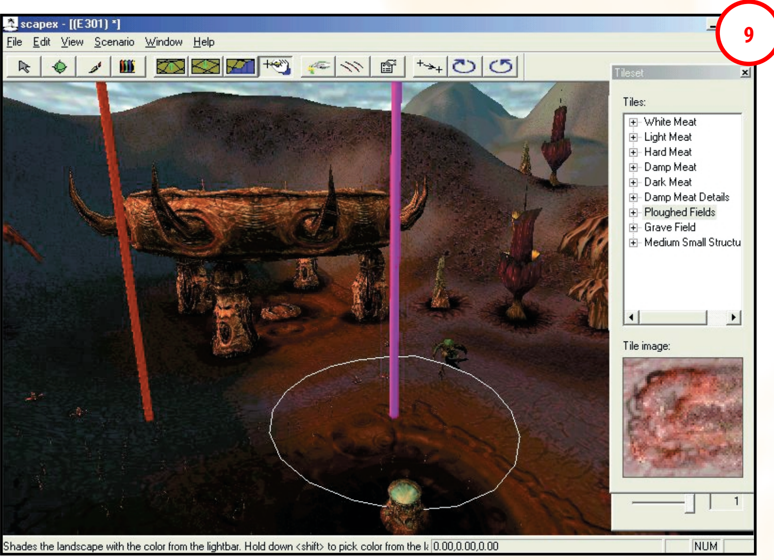
-Desactivar el modo cinematográfico.
Esto proceso debe repetirse para cada vídeo no interactivo.

Vamos a completar una secuencia con un ejemplo. En primer lugar, es necesario crear una variable que sirva de arranque a la escena de vídeo. Supongamos que la llamamos "Arranca VIDEO1".
Para crear la variable, hay que seguir los siguientes pasos:
-En el menú Scenario, seleccionar la orden "Edit Trigger". (6)
-Pinchar en el botón "Variables". En pantalla aparece la lista de variables creadas.
-Para crear una nueva variable, pulsar en el botón "Add".
-Dentro del apartado "Enter Text", escribir el nombre de la variable. Por ejemplo, "Arranca VIDEO1". Pulsar el botón "Close". (7)

El valor por defecto de "Arranca VIDEO1" es "false". Ahora es necesario crear el activador, es decir, la condición, que convierta en "true" la variable, para iniciar así la secuencia de vídeo. Este activador puede ofrecer cualquier condición que se muestra en el manual: que muera un determinado enemigo, que transcurra un determinado número de segundos, que el protagonista llegue a un determinado lugar, etc. En el ejemplo, hemos decidido que el vídeo arranque cuando el hechicero controlado por el jugador Mago Cojo, se encuentre a 6 metros del manalito 10 de Charnel.
Dentro de la ventana "Edit Trigger" del menú Scenario, seleccionar el bando del jugador. El activador debe escribirse así (mirar el manual del juego para ver el significado de las distintas órdenes):
"If Mago Cojo (Jugador) commands (Hechicero del modo jugador único) within 6 meters of Manalito de Charnel 10 Then... Cinematic Start".

Con este activador, el modo cinematográfico se activará cuando el hechicero esté a 6 metros del manalito 10. Todos los activadores generales se detienen.
Ahora vamos a mover la cámara al lugar indicado, para comenzar el vídeo. El proceso más sencillo es poner una señal invisible en el terreno, llamada indicador, y colocar la cámara sobre él, a una altura determinada.
Para crear un indicador, realizar los siguientes pasos:
-En el menú Window seleccionar la orden "New Item Toolbar".
-En la nueva ventana que aparece, elegir el bando del jugador y seleccionar el objeto "indicador" del menú Varios. (8)
-Colocar el marcador, en forma de columna roja, en el lugar del escenario donde va a estar colocada la cámara.

Ahora vamos a dar un nombre al indicador. En el menú Scenario, seleccionamos la orden "Item Properties". Después buscamos el indicador recién creado, pinchando en todos los que hay hasta que en la pantalla se muestre el correcto. (9)
En la solapa "Marker", hay que buscar el campo "Description" y escribir después una descripción, como por ejemplo, "Cámara de inicio VIDEO1".



El marcador aparece dentro de un círculo. Representa el radio de acción dentro del cual se cumplen los activadores asociados. Por ejemplo, puede iniciarse una música cada vez que el hechicero entre en dicho círculo.



10

- If Mago Cojo (Jugador) commands (Hechicero del modo ju... único) within 6 meters of Manalito de Charnel 10
Then...
- Cinematics Start
- Set view origin from Indicador 6 (Cámara de inicio VIDEO1) at 6 meters height, focus to Druida 265
- Set {Arrancar VIDEO1} equal to true
- Play sample [Musica Orquestal]

Aquí puede verse el activador que pone en marcha la secuencia de vídeo.

11

- If {Arrancar VIDEO1} true
Then...
- Speech Explorador 226 says "¡Menos mal que habéis llegado, Señor!", auto timed with sample [frase1]

Activador que obliga al Explorador 226 a pronunciar la frase: "¡Menos mal que habéis llegado, Señor!".

El valor por defecto de "Arranca VIDEO1" es "false". Ahora es necesario crear el activador, es decir, la condición que convierta en "true" la variable, para iniciar la secuencia de vídeo

Es el momento de colocar la cámara en el indicador. Vamos a ponerla a una altura de 6 metros del suelo, apuntando al druida 265. Añadimos la siguiente acción a continuación de la acción "Cinematic Start" anterior:
"Set view origin from Indicador 6 (Cámara de inicio VIDEO1) at 6 metres height, focus to druida 265".

Ya sólo queda arrancar el VIDEO1. Por tanto, vamos a cambiar la variable "Arranca VIDEO1" de "false" a "true". El activador correcto es el siguiente:
"Set (Arranca VIDEO1) equal to true"

También es una buena idea, por ejemplo, iniciar el vídeo con una música, que ayudará, sin duda, a conseguir una escena más "emotiva". Esto se consigue con la acción:
"Play Sample (Música chula)"

Tenemos, por tanto, un activador con una condición y tres acciones. La orden completa textual quedará del modo que describimos a continuación: (10)
"If Mago Cojo (Jugador) commands (Hechicero del modo jugador único) within 6 meters of Manalito de Charnel 10 Then...
Cinematic Start
Set view origin from Indicador 6 (Cámara de inicio VIDEO1) at 6 metres height, focus to druida 265
Set (Arrancar VIDEO1) equal to true
Play Sample (Música orquestal)"

A continuación, llega el momento de crear los activadores que definirán la secuencia de vídeo. Puede realizarse cualquier acción, como cambiar la cámara a otro indicador, hacer que siga a un personaje, reproducir otros sonidos, mostrar texto en pantalla, casi cualquier cosa que se os ocurra.
Estos activadores deberán comenzar con la condición "If (Arranca VIDEO1) true", es decir, sólo se activarán cuando el VIDEO1 está en modo arranque.
Por ejemplo, para hacer que el explorador 226 exclame la frase "¡Menos mal que habéis llegado, Señor!", al mismo tiempo que se reproduce el fichero de sonido FRASE1.WAV, que contiene su voz, hay que crear el siguiente activador: (11)
"If (Arrancar VIDEO1) true then... Speech Explorador 226 says "¡Menos mal que habéis llegado, Señor!", autotimed with sample (Frase1)"

Una vez creados todos los activadores que participan en la escena no conviene olvidarse de detener el vídeo con el activador "Cinematic Ends" para que el juego continúe y no dejemos al jugador atrapado.

EPÍLOGO

Con este breve ejemplo de secuencia cinemática, damos por terminada la serie dedicada al editor Scapex, que os hemos ofrecido en los últimos cuatro números de Micromanía.
Hemos analizado únicamente la punta del iceberg de las casi infinitas posibilidades del programa. Si queréis aprender a dominarlo por completo, no quedará más remedio que estudiar los mapas de otros jugadores, y visitar los foros creados por los fans del juego para conocer nuevos trucos y nuevas formas de sorprender al jugador. Y, por supuesto, practicar, practicar y practicar...
Es tan sólo un pequeño "sacrificio" para poner en apuros a los mismísimos creadores de «Sacrifice» y el esfuerzo merece la pena.

J.A.P.

EL UNIVERSO SACRIFICE





Una vez dominados los conceptos básicos de «Scapex», ya sólo queda lanzarse a la aventura de diseñar nuestros propios mapas y ofrecerlos a la comunidad de jugadores de «Sacrifice».Los niveles de otros jugadores también pueden servirnos para aprender trucos de diseño o nuevos y originales activadores. Existen numerosas páginas web dedicadas, en exclusiva, al juego, con las últimas noticias, parches, foros de ayuda, descarga de mapas, y otras muchas sorpresas. A continuación, se citan las más importantes:

*** Página oficial de Sacrifice**
www.sacrifice.net
La página oficial del juego.

*** Archivo de mapas de Interplay**
http://sacrifice.interplaygames.com
Interplay dispone de un enorme archivo de mapas enviados por lo fans. Es posible "colgar" en su web nuestros propios niveles, o descargar los de otros jugadores.

*** Sacrifice Center**
www.sacrificecenter.com
Página muy completa, actualizada diariamente, con todas las noticias que rodean a «Sacrifice» y sus sucesivos parches, trucos, soluciones, y demás material relacionado con el juego.

*** The Ambassador's Domain**
www.strategyplanet.com/sacrifice
Una excelente web con tutoriales y foros dedicados al editor «Scapex» del que podréis extraer bastante información y ayuda para vuestros propios mapas.

*** Sacrificial**
www.strategyplanet.com/sacrifice/sacrificial
Decenas de mapas puntuados para descargar, que os servirán como ejemplos para plantear el vuestro.

*** Shiny-News**
www.shiny-news.com
Todas las noticias de los pasados y futuros juegos de Shiny, compañía creadora de «Sacrifice».



Por: Penélope Labelle

Llega el verano, la mala televisión, la piscina o la playa, y las interminables vacaciones, para los que las tengáis. Este mes Penélope Labelle nos hablará de dos títulos que esperan con ansiedad los arcademaníacos: «Duke Nukem Forever» y «Return to Castle Wolfenstein».

Tiempo para disfrutar

Bienvenidos seáis todos. El calor aprieta, sí, pero seguro que muchos de nosotros estamos deseando que llegue la época estival para maximizar a tope el tiempo que hemos estado dedicando al mundo de los videojuegos, y en concreto a la parte que corresponde a esta sección, el género arcade, el género deportivo y todas sus variantes.

Pero lo peor de los meses de verano es comprobar cómo desciende drásticamente la salida al mercado de nuevos productos. Aquellos juegos que ya han aparecido, casi han quedado en el olvido, salvo honrosas excepciones, y aquellos otros que prometieron que iban a salir antes del verano y aún no lo han hecho, esperarán por lo menos hasta Septiembre para hacerlo. Sin embargo, parece que el panorama deja vislumbrar movimiento en el mundillo que nos interesa. No sólo la salida a la venta de la Game Boy Advance el pasado mes de Junio lo demuestra, sino las "otras" consolas que están por venir, y el revuelo que se está empezando a levantar por los títulos que acompañarán a las mismas. Primero lo hará GameCube, luego Xbox, pero mientras tanto..., ¿acaso son las únicas plataformas de las que vivimos?

Evidentemente, los programadores siguen confiando en la potencia de los ordenadores personales y en las consolas que todavía tienen mucho que ofrecer (Dreamcast y PlayStation 2). Y ya no me enrollo más, y dejo paso a vuestras inquietudes y desventuras que es lo que realmente hace esta sección mes a mes.

REGRESO AL CASTILLO

Nuestro querido amigo Álvaro nos escribe desde Madrid con una serie de dudas que parecen dejarle apenas si dormir. Todas sus preguntas versan sobre un mismo juego que, como Álvaro, muchos esperamos con verdadera ansia: «Return to Castle Wolfenstein». Pues bien, a todas tus preguntas (si va a ser traducido, cuándo saldrá, si tendrá un alto contenido gore, gráficos, ambientación...) te respondemos a continuación: Sus responsables son Gray Matter, asesorados por id Software. Con respecto al lanzamiento, decir que no podemos aventurar nada seguro, pero que puede estar disponible a finales de año, aunque siempre conviene tener en cuenta los habituales retrasos. La posibilidad de que se traduzca o no, depende de la distribuidora en España y de momento no está confirmado.

En cuanto a los gráficos, aquí sí podemos decir algo, pues sólo saber que están utilizando una versión muy avanzada del engine de «Quake III» ya es una garantía, y lleva implícito el gore que comentas, sobre todo por la historia del proyecto. Por supuesto, y como cabe esperar, los programadores de Gray Matter harán todo lo posible para que los enemigos del juego posean una inteligencia artificial sobrecogedora, aspecto en el que además la compañía ha insistido bastante a la hora de presentar el producto.

Espero que te haya servido de algo la respuesta a tu carta, pero mientras llega el juego, te invito a que veas imágenes del mismo, además de darte una dirección de Internet donde podrás encontrar información del juego:

http://www.activision.com/games/wolfenstein/

Torpedolandía

Metal Gear Solid

Después de algunos meses sin aparecer, vuelve esta sección, para regocijo de todos, con unos truquillos: Hay que introducir desde una línea de MS-DOS el siguiente comando después del ejecutable para arrancar el juego, desde el directorio donde esté instalado: mgsi.exe –cheatenable

Una vez dentro del juego, para acceder a los trucos, pulsa:

F2: Modo dios

F4: Munición ilimitada

F6: Modo espectador

F5: Modo normal

F7: Reiniciar el nivel rápidamente

CUANDO ESTÉ TERMINADO

Ahora le toca el turno a Javier del Castillo, que nos escribe desde Málaga para pedirnos información sobre «Duke Nukem Forever». La verdad es que es algo por lo que hace mucho tiempo que no me preguntabáis, y ya pensaba que estaba casi olvidado. Debe haber sido por la escueta presentación del vídeo del juego en el pasado E3, por el que ha vuelto ser tema de interés. Y lo cierto es que los máximos responsables de «Duke Nukem Forever» siguen con la misma cantinela, "cuando esté terminado...", así que no puedo deciros nada más sobre el mismo, tan sólo que tengamos paciencia con el juego y sus programadores. Recordad que algo parecido ocurrió con «Blade», y por fin llegó al final, eso sí, después de casi cinco largos años... Pero, ¿a que ha merecido la pena esperar? Pues lo mismo os digo con los muchachos de 3D Realms, paciencia, que todo llega. Aún así, los responsables de este enigmático juego nos hacen llegar, con cuentagotas, imágenes y vídeos del mismo, para que sigamos manteniéndolo en la boca del volcán...



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Carrusel deportivo

Delphine Software, para sorpresa de algunos, ya tiene casi acabada la tercera entrega de «Moto Racer», aquel juego deportivo en el cual se nos brindaba la oportunidad de disfrutar del deporte de las dos ruedas tanto sobre asfalto como sobre tierra, y en motos lógicamente distintas...

Esta entrega de «Moto Racer», la tercera, tendrá todos los circuitos y todas las motos nuevas, además de haberse mejorado la física del juego, la calidad de las repeticiones, los movimientos de los motoristas, y muchos más factores. En esta nueva etapa de la saga, el juego multijugador se ha potenciado, de manera que ahora se podrá jugar con hasta siete jugadores en red local o Internet.



EL JUEGO DE LA PRIMERA MITAD

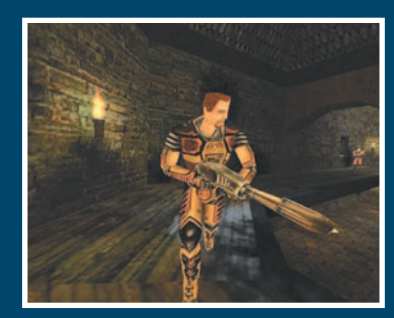
Como ya hemos pasado el ecuador de este año 2001, y son bastantes los juegos que han salido para cada una de las plataformas, vamos a establecer un ranking de los mejores de la primera mitad del 2001, en el que vosotros mismos reflejaréis cómo está el panorama español del videojuego. Para ello, sólo tenéis que indicar el juego que creéis mejor de este medio año, si es de PC o consola (Playstation 2, Nintendo 64, PSOne, Dreamcast...), y mandarlo a la dirección del buzón: zonaarcade.micromania@hobbypress.es, o bien a la dirección postal que aparece en estas mismas páginas. Votad a un solo juego por plataforma, y todas las plataformas que queráis, y dentro de poco publicaremos los resultados, que seguro que resultarán interesantes para todos. ¿Qué juego quedará primero?

Por el momento, nada más, y ya sabéis: que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

Penelope Labelle

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Pedro Teixeira 8, 5ª planta, 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.

También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*


Ante vuestros ojos tenéis las primeras pantallas de un nuevo mod para «Half-Life» que recreará el popular modo multijugador de «Quake», Deathmatch, con sus mapas, armas, etc.

ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL



En la Boca del Volcán

Las últimas noticias que nos han llegado de Valve no tienen nada que ver con «Half-Life 2» ni con «Team Fortress 2», sino con el clásico modo multijugador Deathmatch de «Quake» que es el protagonista de la última modificación para «Half-Life». Escenarios, armas, power ups, todo, absolutamente todo, ha sido importado para el juego de Sierra, con el añadido de una sustancial mejora del apartado gráfico y sonoro.

Mirage Interactive, lo creadores de Mortyr, están en pleno desarrollo de «Rathunt», aunque aún no se ha revelado para qué plataforma saldrá. Lo que sí se sabe es que está siendo desarrollado con el engine LithTech, y que en el juego los usuarios tendrán que manejar a un personaje con una serie de habilidades que irá aprendiendo según las acciones realizadas, además de interactuar con el resto de los objetos y personajes presentes en los escenarios.

Otra noticia que afecta de lleno a los incondicionales seguidores de la saga «Half-Life», y que no es otra que la salida al mercado de «Half-Life: Blue Shift», un nuevo juego que aborda la historia de «Half-Life» desde otro punto de vista, pero que ha sido desarrollado por Gearbox Software.

Otro de los ya clásicos que no se quiere quedar en el tintero de las noticias, y que anuncia en breve una nueva actualización de su modo multijugador es «Soldier of Fortune», del que Activision y Raven aseguran que se han solucionado multitud de errores de versiones anteriores.

THQ anunció hace unos días que ha firmado un acuerdo con Funatics Developments mediante el cual la primera tiene todos los derechos de explotación de «Zanzarah: The Hidden Portal». El juego será localizado al inglés, alemán, francés, italiano y español. Y en él nos pondremos en la piel de una joven heroína que se aproxima a la mayoría de edad, y que encuentra una runa que la transportará a la mágica tierra de Zanzarah. A partir de ahí, la joven irá viviendo una aventura llena de peligros en esta tierra sin explorar.

Y hasta aquí hemos llegado. El próximo mes os ofreceremos más novedades.

Sin teclado

Una de las mayores y mejores noticias dentro del mundo de las consolas que se ha dado durante este mes ha sido el lanzamiento en España de la nueva portátil de Nintendo, Game Boy Advance, a finales del mes pasado, como ya anunciábamos. Los colores que ya están disponibles de la pequeña de Nintendo son blanco, azul traslúcido, violeta y fucsia. Además, entre los juegos que ya han salido acompañando a la consola, destacan «Tony Hawk's Pro Skater 2», «Castlevania: Circle of the Moon», «Earthworm Jim», «ChuChu Rocket!», «GT Advance Championship Racing» y «Rayman Advance».

Sega y Sony siguen sorprendiendo a grandes y pequeños, pues están elaborando un plan conjunto para potenciar el juego online para consola, y en concreto con una acción que permita conectar a usuarios de Dreamcast y de PlayStation 2 en un mismo juego. Sega, de esta manera, ha anunciado que en Agosto publicará nuevas versiones de sus juegos online para que la compatibilidad sea total, además de intentar hacer algo parecido con Xbox y GameCube.

El pasado mes también se reveló el interfaz que va a tener la consola de Microsoft, y de la cual podéis ver algunas imágenes aquí.



EVE OF EXTINCTION



EVE OF EXTINCTION

Poco a poco, los misterios se van resolviendo, aunque todavía quedan algunos meses para disfrutarla.

El grupo Titus Interactive anunció «Downforce» para PlayStation 2, un nuevo juego de carreras de Fórmula 1, aunque no está desarrollado bajo ninguna "oficialidad". Al parecer, lo que Titus intenta es que el jugador se meta de lleno en el juego de una forma sencilla, sin olvidar ciertos aspectos para hacerlo lo más real posible. Así, los circuitos están siendo creados específicamente para los coches que podremos conducir, así como los sonidos de ambiente y de motores.

El gigante IBM se ha hecho con el contrato para diseñar y fabricar los microprocesadores que llevará la siguiente generación de consolas de Sony, PlayStation 3. El nuevo chip estará diseñado para adaptarse a la nueva era de banda ancha, con el fin de facilitar el juego y otros servicios en Internet. Con esto, IBM consigue desbancar a Toshiba, hasta ahora el fabricante de los micros de PlayStation 2

Malas noticias para los que poseéis una Dreamcast y queríais jugar con «Half-Life», pues Sierra ha cancelado el proyecto de adaptación del juego de PC, y afirman que ha sido por el cambio en las condiciones del mercado de los videojuegos. Mientras, Sega sigue lanzando títulos, el último de los cuales ha sido «Sonic Adventure 2» que ya está siendo un éxito, algo que era bastante predecible a juzgar por las primeras versiones vistas.

Microsoft ha llegado a un acuerdo con Philips para dotar a su nueva consola con un flamante DVD.

Eidos ha anunciado que está ya en pleno desarrollo de «Eve of Extinction», para Playstation 2, y cuyo estudio de desarrollo es Yuke's, los responsables de «WWF Smackdown» y «Sword of the Berserk». En «Eve of Extinction» los jugadores desempeñarán el rol de Josh Calloway, un empleado de una multinacional pionera en la manipulación del ADN, la clonación y la manipulación genética de los alimentos. Un día, nuestro héroe se entera de que los planes de la gran compañía son muy diferentes a los que todo el mundo cree, pues están creando una máquina de destrucción masiva. A partir de ahí, ya os podéis imaginar lo que tendremos que hacer.

Para terminar por este mes, comentaros el acuerdo al que ha llegado Sony con Sega para distribuir los productos de esta última para PlayStation 2 en Europa. Al parecer, Sony se ha quedado con todos los derechos de esos juegos que Sega está adaptando y realizando para la consola de Sony, traducidos a cinco idiomas europeos (esperemos que se acuerden de España), y cuyos primeros títulos van a ser «Virtua Fighter 4», «Ecco The Dolphin», «Ferrari F-355», y dos juegos de «Space Channel 5» (primera y segunda entrega).







Así será el interfaz de Xbox.

BLOCK DE NOTAS

MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA
1.- «Counter-Strike» 2.- «Quake III Arena»
3.- «Unreal Tournament».

MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO
1.- «FIFA 2001». 2.- «Colin McRae 2.0»
3.- «Rally Championship»

¿Dónde puedo jugar?

Servidores para juegos en Internet

Ahora que es verano y algunos tienen más tiempo libre, quizá sea el momento de saltar al ruedo de Internet y jugar Online con nuestro programa favorito. Pero, dónde hacerlo, cuáles son los mejores servidores, cuáles son gratis y cuáles son de pago... La respuesta a todas estas preguntas y mucho más es lo que os ofrecemos en este reportaje.

Llega Agosto y muchos nos encontramos de vacaciones en la playa o en la montaña. Nos acabamos de tomar un buen baño en la piscina y nos apetece jugar a algún juego. Pero nada de jugar solos, miramos alrededor y no vemos a ningún colega cerca con el que animarse, ni tampoco ningún cibercafé. La solución: conectarnos a Internet y retar allí a nuestros adversarios. La pregunta que muchos iniciados se harían en ese momento sería: ¿Muy bien, pero dónde puedo conectarme?

Pues para todos aquellos que aún no sepan por dónde moverse en el mundo del multijugador en Internet os hemos preparado una selección de los mejores sitios, tanto extranjeros como españoles.

La mayoría son páginas que soportan varios juegos conocidos y cuentan con servidores, pero hay otras que son páginas oficiales de desarrolladoras de juegos que sirven expresamente para jugar a los juegos de esas compañías. Por último, hemos incluido algunas que simplemente son herramientas de ayuda para encontrar partidas abiertas de cualquier juego mediante sencillos programas buscadores.

HEAT.NET

• **URL:** www.heat.net • **USO:** Gratuito • **JUEGOS:** Mas de 100 juegos comerciales. • **SOFTWARE:** Se descarga desde la página web.



Heat.net es uno de los servidores más importante del mundo con una gran cantidad de usuarios, aunque en España no cuenta con una gran implantación. Su localización se encuentra en Europa y USA, siendo este último país el que dispone de más recursos y opciones por parte de Heat.net. El juego más popular en este servidor es «Quake 3» y sus modificaciones.

Heat.net es uno de los servidores más importante del mundo, aunque no es muy conocido en España

CANAL 21

• **URL:** www.juegos21.com • **USO:** Gratuito • **JUEGOS:** «Counterstrike», «Team Fortress Classic» y «Quake 3» • **SOFTWARE :** Se descarga desde la página web.

Otro de los servidores que acaban de entrar en el sector de servidores de Internet. Goza de gran calidad en la conexión, aunque por ahora tan sólo ofrece servidores para «Counterstrike», «Team Fortress Classic» y «Quake». Esperamos que en un futuro amplíen su oferta.



WON.NET

• **URL:** www.won.net • **USO:** Gratuito • **JUEGOS:** Más de setenta juegos comerciales entre los que se incluyen «Half-Life», «Soldier of Fortune» o «Vampire: La Mascarada» • **SOFTWARE NECESARIO:** Incluido con los juegos soportados por Won.net

Won.net es otro de los grandes dentro del sector, pero no empezó a crecer en serio hasta la aparición de «Half-Life», que como bien sabéis es uno de los bestsellers en la red de redes. Actualmente todos los mods de «Half-Life» funcionan bajo won.net, incluido, claro, el exitoso «CounterStrike». Es de fácil manejo y se controla todo desde dentro de los mismos juegos, permitiendo conectarse con servidores localizados en cualquier parte del mundo.



MPLAYER.COM

• **URL:** www.mplayer.com • **USO:** Gratuito • **JUEGOS:** Juegos gratuitos y la práctica totalidad de los juegos comerciales con opción multijugador. • **SOFTWARE:** Se descarga de la página web.



Mplayer.com es un gigante dentro del mercado online y ofrece uno de los mejores servicios a la hora de jugar, siempre y cuando se tenga una buena conexión. Ofrece un servicio mixto: por un lado juegos gratuitos, como cartas, ajedrez, casino; y por el otro una herramienta para localizar partidas creadas de gran número de juegos comerciales. Su uso es sencillo, hay que registrarse en la página y descargar el software para conectarse. Una vez hecho esto, tan sólo queda buscar el juego que nos interese y revisar las partidas creadas.



BATTLE.NET

• **URL:** www.battle.net • **USO:** Gratuito • **JUEGOS:** Todos los de Blizzard: «Starcraft», «Warcraft 2», «Diablo 2»... • **SOFTWARE NECESARIO:** Incluido en los juegos de Blizzard que soportan Battle.net

Battle.net se ha convertido en un clásico. En él juegan día tras día todos aquellos apasionados de juegos tan adictivos como «Starcraft» o «Diablo». Su uso es muy sencillo y todas las operaciones siempre se realizan desde el propio juego. Cuenta con servidores en USA, Asia y Europa. Es totalmente gratuito y aunque hemos recibido muchas cartas de internautas que se quejaban de su mal funcionamiento, en general, cumple más o menos con las espectativas. Eso sí, no esperes velocidades de escándalo los viernes por la noche.

GAMESPY.COM

• **URL:** www.gamespy.com • **USO:** Gratuito • **JUEGOS:** Todos los juegos con opción multijugador. • **SOFTWARE:** Se descarga de la página web.

Gamespy.com es, quizá, uno de los más completos que podremos encontrar a la hora de buscar partidas de Internet para jugar. Al igual que en Mplayer.com, hay que registrarse en la página web y descargar un programa que se utilizará como buscador de nuestros juegos favoritos, permitiéndonos entrar en cualquiera de las partidas disponibles que haya. Aunque se ha dicho que es gratuito (la version trial), pagando 20$ se puede comprar la versión completa que tiene muchas mas opciones que la de prueba. De todas formas, con la versión Trial cualquier usuario se las puede apañar sin problemas.



El rincón del navegante

Juegos de CARRERAS

Hola, soy un entusiasta de los videojuegos, en concreto de los de carreras Online. Me dirijo a vosotros para haceros una propuesta que creo interesante para esta sección, y es que hagáis un reportaje sobre este tipo de juegos, ya que si no recuerdo mal (corregidme si me equivoco), nunca se ha tocado el tema de las carreras online. Ya sé que es más difícil encontrar juegos de este tipo que funcionen bien por Internet y que tengan servers dedicados, pero os aseguro que los hay, y muy buenos. Ejemplos de ello son: «Rally Masters», «Insane», «Monaco GP 2», «Nascar 4»... Sería de agradecer, abrir un día la Micromanía por estas páginas y encontrar algo diferente, ya que normalmente sólo se habla de los típicos juegos de estrategia, rol, y los de acción en primera persona (tipo «Quake»), y creo que el juego Online da más de sí con nuevas tecnologías, como el cable y el ADSL, que poco a poco se van implantando.

Davis

Hola, Davis, tendremos en cuenta tu propuesta, que nos parece interesante y seguiremos trabajando para que un día puedas un abrir tu Micromanía y encontrar lo que esperas. Aunque tienes que tener en cuenta que resulta imposible satisfacer siempre a todos los seguidores de la sección, ya que cada uno de vosotros tiene sus propias preferencias.

Una IDEA

Estimados amigos: Quisiera felicitarles e intentar ayudar a mejorar nuestra revista. Gracias a la tarifa plana miles de españoles, ahora internautas, invaden la red para satisfacer sus necesidades en el arte de jugar. La verdad es que en la revista cada vez se deja más espacio a estos internautas, pero,¿es suficiente?. La respuesta es No. Mi solución: ¿Qué os parece una nueva revista llamada, por ejemplo, Onlinemania? Juegos, mods, podríais satisfacer a todos los usuarios. Unas cuantas páginas dedicadas a juegos de estrategia, acción, etc. En vez de explicar detalles para el usuario, insignificantes, se explicarían tácticas a seguir, ejemplos de otros usuarios, entrevistas con clanes, en los cds podría haber más espacio para los mods o actualizaciones, e incluso, poner las direcciones para bajarse nuevas demos. Espero que os parezca una buena idea.

Diego

Hola, Diego, nos haces una proposición muy buena que te agradecemos y que, sin duda, se estudiará a fondo. Tanto la Zona Online como Micromanía, siempre están dispuestas a crecer.

Qué es el Ping

Queridos amigos de la Zona Online. Me gustaría saber qué es eso del ping y cómo puedo hacer para que el juego no me vaya a tirones (a veces). Por si os sirve os diré que mi equipo es un Athlon a 500, Voodo 3 3000 y 64 MB de RAM. Tengo la tarifa plana de Terra con modem 56k.

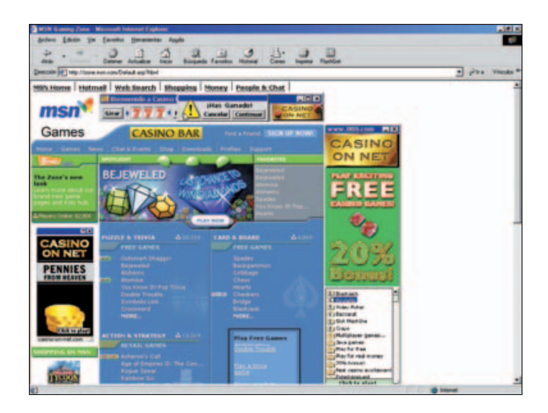
Juan Antonio

Hola, Juan, para que te hagas una idea el ping es el tiempo de respuesta del servidor. Depende enteramente del tipo de conexión que tengas y de cómo esté el ancho de banda. Si quieres mejorar tu ping puedes hacer dos cosas: O bien buscas servidores que se encuentren situados físicamente en España (lo que mejora la respuesta del servidor) o te cambias la conexión a una de cable o ADSL.

MSN.ZONE

• **URL:** **http://zone.msn.com** • **USO:** **Gratuito** • **JUEGOS:** **Juegos gratuitos y todos los de Microsoft y asociados.** • **SOFTWARE:** **Se descarga desde la página web.**

Msn Zone es una página que lleva ya bastantes años dando servicio y que goza de gran aceptación entre sus usuarios. Su sistema se basa en la web, desde donde se pueden crear partidas de juegos o unirse a partidas ya creadas. Ademas de los típicos juegos gratuitos de ajedrez, casino y demás, encontraremos juegos de la talla de «Asheron's Call», «Age of Empires 2», «Rogue Spear», «Mechwarrior 4», «Combat Flight Simulator 2» o «Monster Truck Madness 2» entre otros muchos. Para jugar primero hay que registrarse y descargarse el programa de Zone.





HASTAJUEGO.COM

• **URL:** **www.hastajuego.com** • **USO:** **Gratuito** • **JUEGOS:** **Mas de 100 juegos comerciales y cerca de 20 gratuitos.** • **SOFTWARE:** **Se descarga desde la página web.**

Hastajuego.com lleva relativamente poco tiempo en la red, pero ha alcanzado una gran popularidad entre los usuarios españoles y una gran aceptación. Esto es debido a la gran calidad de sus servicios y también a la buena oferta de juegos. Para poder jugar tan solo tenemos que registrarnos y bajarnos el plug-in necesario para acceder a sus salas de juegos

WESTWOOD.EA.COM

• **URL:** **http://westwood.ea.com** • **USO:** **Gratuito** • **JUEGOS:** **Todos los desarrollados por Westwood** • **SOFTWARE:** **Se incluye en los juegos soportados por Westwood.**

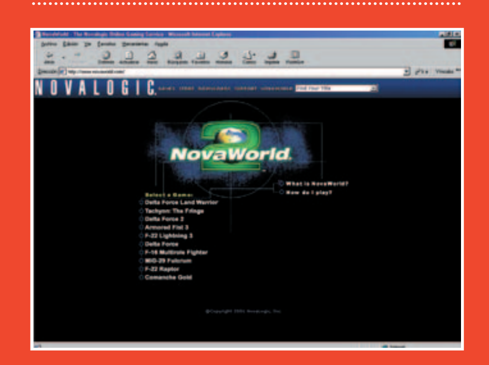
En Westwood como salta a la vista, se da cabida a los servers disponibles para jugar a todos los juegos desarrollados por esta compañía. Como son la saga de «Command & Conquer» o «Red Alert». Todos los amantes de estos juegos tienen visita obligada. La nota negativa para los españoles es que los servidores se encuentran en Las Vegas, por lo que muchas veces la conexión deja mucho que desear.

La distancia física con el servidor influye directamente con la calidad de la respuesta



NOVAWORLD.COM

• **URL:** **www.novaworld.com** • **USO:** **Gratuito** • **JUEGOS:** **Todos los de Novalogic** • **SOFTWARE:** **Se incluye en los juegos soportados por Novaworld.**



Novaworld.net nació con el fin de ser la sede de las partidas multijugador de todos los juegos de la compañía Novalogic. Aquí disfrutaremos de juegos como «Delta Force», «Armored First», «Tachyon» o «F22 Raptor». Merece una mención especial la posibilidad de poder jugar a varios juegos a la vez, es decir, que en una misma partida puede estar jugando gente desde «Armored First» con sus tanques, interactuando sin problemas con otros que están jugando desde «Comanche», con sus helicopteros. Esto permite crear una atmósfera de guerra muy lograda.

Area66 está especializado en los juegos de acción

AREA66.COM

• **URL:** **www.area66.com** • **USO:** **Gratuito** • **JUEGOS:** **«Counterstrike», «Doom», «Half Life», «Quake 2» y «Quake 3», «Team Arena» y «Unreal Tourneament»** • **SOFTWARE:** **Se descarga desde la página web.**

Area66 ya lleva un tiempo al pie del cañón ofreciendo servicios enfocados a los juegos de acción multijugadores como los clásicos «Quake» o «Half-Life». La calidad de conexión es bastante buena y cuenta con capacidad para un buen número de jugadores. Aunque por ahora su oferta se limita a los juegos de acción cuenta con gran aceptación entre los usuarios de nuestro país.



MSNCONFEDERACION.COM

• **URL:** **www.msnconfederacion.com** • **USO:** **Gratuito** • **JUEGOS:** **Entre 50 y 100 juegos comerciales** • **SOFTWARE:** **Se descarga desde la página web.**



Msnconfederación fue el primer servidor español en dar servicio, fruto de la colaboración entre MSN y la red de Confederación. Desde sus inicios se convirtió en la referencia y el ejemplo a seguir por muchos, dando el primer paso para que luego otros servidores españoles se le unieran. En msnconfederación se puede jugar a gran cantidad de juegos comerciales, ya sean de acción (como «Counterstrike»), como de estrategia, deporte o simulación. La principal ventaja es la gran calidad de conexión para los usuarios que se conectan desde España por la cercanía del servidor.

Personajes
Baldur's Gate II

Al Paladín se le puede considerar un guerrero de la virtud y de la justicia. La búsqueda del bien y la defensa de los oprimidos son los valores que rigen su comportamiento. Encomiendan su cuerpo y casi su alma a una logia dedicada a un dios. A cambio, ese dios le proporciona ciertos poderes especiales, que es esencialmente lo que hace que este personaje sea muy diferente de todas las demás clases.



La bola de fuego es un poderoso hechizo del paladín que le permite causar daños graves a sus enemigos.



Los dragones, las más formidables criaturas de Advanced D&D, también se pueden ver en este juego. Para muestra, un botón.







PALADÍN

Los Paladines se pueden considerar una amalgama entre Guerreros y Sacerdotes, teniendo algunas de las ventajas de ambas clases pero no llegando (por razones obvias) al poder que aúnan estos en los últimos niveles de su evolución.
Tal derroche de virtud y pureza queda reflejado en el juego: Los Paladines sólo podrán ser de raza humana, solamente podrán elegir alineamiento legal bueno y no podrán duarse (cambiar de clase durante la partida). El tema del alineamiento es algo muy importante, y deberás seguirlo a rajatabla durante toda la partida; en el caso de los Paladines el programa lo tiene muy en cuenta y podrás tener desagradables sorpresas si no lo haces así (como, por ejemplo, perder el favor de tu dios).
Los Paladines, como Guerreros, pueden utilizar cualquier tipo de arma, escudo y armadura, y especializarse hasta el nivel 2 de habilidad de ataque. En este aspecto son casi tan eficientes como los Guerreros, y los Paladines pueden utilizar en exclusiva alguna de las mejores armas de todo el juego: La Espada Vengadora Sagrada.
Los Paladines a partir de nivel 9 pueden conjurar hechizos de Sacerdotes, eso sí, no esperes conseguir hechizos de más nivel que el tres.
Además de todo esto, Los Paladines tienen las siguientes habilidades propias de su clase: Pueden curarse a sí mismos, expulsar (e incluso destruir) a muertos vivientes, Detectar el mal y protegerse de él (alineamiento Malvado,

KITS DE PALADÍN

CABALLERO: Este tipo de personaje encarna el típico papel del Paladín, es decir, el guerrero/caballero elegante que reúne los valores de lealtad, honor y valentía. Normalmente están especializados en combatir a las grandes criaturas del mal, como Demonios y Dragones, armados con su inquebrantable moral de combate.

VENTAJAS:
• Bono de +3 a acertar y de +3 al daño contra todo tipo de criaturas demoníacas y Draconianas (y subespecies).
• Puede conjurar el Hechizo "Quitar miedo" una vez al día por cada nivel de experiencia que posea el personaje.
• Inmune al miedo y nunca huye debido a fallo de moral.
• Inmune a todos los ataques basados en el Veneno.
• 20% de Resistencia al Fuego
• 20% de Resistencia al Ácido

DESVENTAJAS:
• Sólo puede utilizar armas de Melé, es decir, no puede usar armas arrojadizas o de proyectiles, que en ocasiones resultan muy útiles. Aunque con la única excepción de las hachas arrojadizas que sí pueden utilizars.

INQUISIDOR: Toda una vida dedicada a los estudios arcanos para eliminar todo vestigio del mal así como a sus seguidores. Su Dios le ha proporcionado las siguiente habilidades.

VENTAJAS:
• Puede utilizar el conjuro "Disipar Magia" una vez al día por cada cuatro niveles de experiencia del Paladín. Este conjuro tiene una velocidad de lanzamiento de 1 y se considera como si lo lanzase un Mago de doble nivel que el Paladín.
• Puede utilizar el conjuro "Visión verdadera" una vez al día por cada cuatro niveles de experiencia del Paladín (a nivel uno posee








Aunque el paladín es una mezcla de guerrero y sacerdote, es evidente que nunca llega a alcanzar el poder de estas clases en sus niveles avanzados.



Parando el tiempo, podrás disponer de unos breves instantes para llevar a cabo acciones sin que nadie te moleste.

se entiende) y, además, ganar un bono de +2 en todos sus tiros de salvación.
Los personajes Paladín deben tener un Carisma muy alto (un mínimo de 17), también una alta sabiduría debido a su componente de Sacerdote (un mínimo de 13), su componente de fuerza le impone tener una fuerza media (mínimo de 12), y una constitución media (mínimo de 9). Pese a esto, es conveniente que los Paladines tengan una Constitución y Fuerza altas.
Los Paladines pueden alcanzar hasta nivel 17 en el juego.

El Paladín es un personaje algo difícil de llevar, si bien realiza un buen papel como guerrero puro, se suelen desaprovechar sus otras habilidades. Hay que tener siempre muy en cuenta que en el momento que te enfrentes contra Muertos Vivientes (y en este juego, será a menudo) ese es un trabajo para tus Sacerdotes y Paladines.
Uno de los mayores inconvenientes de este tipo de personaje es la incapacidad de duarse. Esto se compensa, en cierto modo, ya que el Paladín en sí mismo es un personaje "duado": Saca provecho de ello.
Respecto a qué Kit elegir, depende mucho del rol de personaje que queramos llevar. Objetivamente, quizá el más interesante sea el Inquisidor: sus inmunidades al "Retener" y al "Hechizar Persona" nos resultaran imprescindibles en varias fases del juego, así como su posibilidad de lanzar el "Disipar Magia". Sin embargo, si lo que preferimos es podernos enfrentar a los Muertos Vivientes de "tú a tú", lo mejor será elegir un Cazador de Muertos Vivientes, ya que no correremos el riesgo de la tan temida pérdida de niveles. Si te haces un Caballero sabes que tendrás un personaje que nunca se retirará del combate, lo que puede ser bueno o, en algunas ocasiones, muy muy malo...

C.N.N.

un uso diario del conjuro).
• Inmune a los conjuros de "Retener" y "Hechizar Persona".

DESVENTAJAS:
• No puede usar la habilidad de "Imponer las manos"
• No puede usar conjuros de Clérigo.
• No puede expulsar muertos vivientes.
• No puede usar la habilidad de "Curar enfermedad"

CAZADOR DE MUERTOS VIVIENTES: Este campeón sagrado ha dedicado su existencia a acabar con los muertos vivientes (o no-muertos) y otras criaturas de esa naturaleza. Eso le permite ser inmune a cierto tipo de conjuros.

VENTAJAS:
• +3 al ataque y +3 al daño contra todo tipo de criaturas no-muertas
• Inmune al conjuro "Inmovilizar"
• Inmune a la pérdida de niveles por contacto con no-muertos

DESVENTAJAS:
• No puede utilizar la habilidad de Imponer las Manos.

Clan TEAM FORTRESS

Me llamo Jamy y pertenezco al clan TAF de «Team Fortress Classic». Desde su nacimiento este clan ha estado abierto a todo tipo de jugadores, poniendo como único requisito la formalidad y el buen hacer. Somos de los pocos clanes del mundo que admiten chicas, a pesar de que cada día hay más chicas interesadas en estos juegos. También disponemos de una cantera, donde la gente nueva, que empieza a hacer sus pinitos encuentra una forma de aprender. Así que si estás interesado y cumples los requisitos de formalidad y buen hacer puedes dirigirte a nuestra web: <http://taf200.tripod.com/> o mandar un mail a jamytnt@wanadoo.es.Os esperamos

*[TAF]**Jamy*

Como siempre, desde la Zona Online, damos la bienvenida a la promoción de los clanes españoles en Internet. Esperamos que crezcáis y podáis encontrar nuevos miembros.

DESMADRE en Vampire

Saludos. Ante todo felicitaros por la sección que es genial, y deciros que cada mes está mejor. Escribo esto para criticar el desmadre que existe en el servidor del juego «Vampire», ya que cada uno va a su bola, y las crónicas serias desaparecen. Así que sólo busco amigos para quedar y echar unas crónicas serias, con nuestra propia sala, con buena interpretación y sin pjs trucados. Aquellos que estén interesados que me manden un e-mail a: guacanaqui@hotmail.com

José Carlos

Hola, José Carlos, en verdad es lamentable que muchos jugadores desaprovechen de esta forma uno de los aspectos más atractivos de «Vampire», el apartado multijugador. Esperamos que tu llamamiento cunda entre nuestros lectores y puedas encontrar compañeros de crónicas.

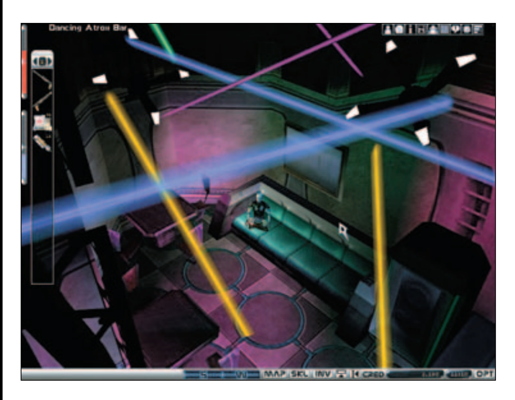
MUD

Hola, me llamo Miriamele y quisiera felicitaros por vuestra sección y en general por toda la revista. El motivo de mi mail es para hablaros de un mud muy adictivo llamado Archimago. A diferencia de muchos juegos que basan sus principales atractivos en los graficos, sonido y similar. Este juego como la gran mayoría de muds, no cuenta con gráficos. Se desarrolla por completo por web, es gratuito y no hace falta bajarse ningún archivo. En él, nos metemos en el papel de un mago, que posee tierras y debe ampliar su poder, ya sea investigando hechizos, reclutando tropas, atacando a otros magos, etc. Parece mentira, pero un juego tan sencillo realmente puede enganchar y mucho. El juego va por turnos y empezamos con 200, durante los cuales nadie nos puede atacar. Y luego cada 5 minutos nos otorgan un turno. Le recomiendo el juego a todos aquellos que estén cansados de tanto juego en 3D sin sentido y quieran algo diferente. Su dirección es: http://arch7.magewar.com/archmage/enter.html

Miriamele

Hola, Miriamele, hemos estado mirando el juego y la verdad es que sí que tiene cierto atractivo y a pesar de su "sencillez" aparente engancha mucho. Sobre todo a la hora de enfrentarnos a otros magos. Animamos a nuestros lectores a que le echen una ojeada; quizá se sorprendan.

Discoteca



Nadie puede negar que en Ruby-Ka la gente no sabe montárselo bien, y si no que se lo pregunten a este muchacho que se ha conseguido colar en una de las discotecas más populares de Omni-1. Y es que, quién puede resistirse a entrar en uno estos lugares de luces vistosas y musicas rítmicas.

Volando



En Norrath suelen pasar cada día cosas que nos llaman bastante la atención, incluso algunas muy curiosas. El protagonista de ésta se lleva la palma. Sin comerlo ni beberlo pasó de estar en el barco que hace el trayecto de Bucherflok Mountains a Kunar, a aparecer en mitad del cielo. Sorprendido, miro hacia abajo, sólo para ver agua azul; ni rastro del navío. Acto seguido se precipitó hacia el suelo. Una pena que no tuviera un paracaídas o un hechizo de levitación. Por suerte, pudo ser recogido horas más tarde por una barca pesquera que pasaba por la zona. Imaginaos cómo quedó después de la caída...

Sí, quiero

Las noticias provenientes de Britannia nos sorprenden cada vez más. La última ha sido el gran escándalo provocado por el glamouroso enlace entre la bella Satania, dama de la alta alcurnia britanna, con el conocido asesino y seguidor del caos, Cthulu. Todo hay que decirlo, la boda contaba con el visto bueno de los dioses que enviaron a dos dragones plateados como testigos de la unión. Mientras que los invitados, tanto respetables nobles y comerciantes de la ciudad como temibles asesinos y buscavidas, contemplaban, emocionados, el suceso.



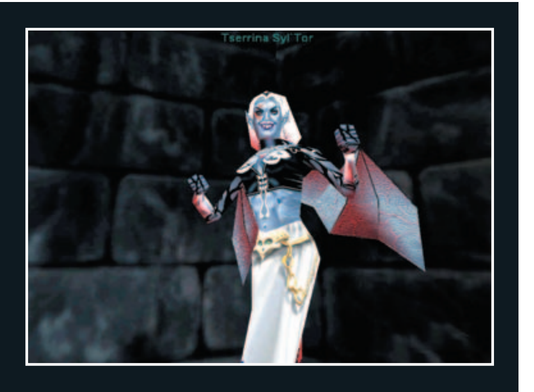
Tabla Periódica

Puede llegar a ser irónico, pero mucha gente se sienta delante del ordenador para jugar y no quiere para nada tener que recordar las tediosas clases que ha tenido ese mismo día. Pero parece que esto no es tan sencillo, ya que hasta en algun mod de «Half-Life» se han encargado de recordarnos la tabla periódica mientras jugamos. Quién sabe, quizás sea un método eficaz para que algunos se la aprendan.



Vampiresa

En las heladas tierras del norte, en la torre oscura construida con el hielo glaciar, cuentan los rumores que reside la más terrible de las mujeres de Norrath. Ni mas ni menos que la arcana vampiresa Tserrina, conocida por su ansia de devorar a humanos y elfos. Su mayor peligro es su capacidad a la hora de hipnotizar a todos los aventureros que intentan atacarla, convirtiéndolos en sus esclavos. Mucho cuidado, habitantes de Norrath, si os topáis con la dama en cuestión.

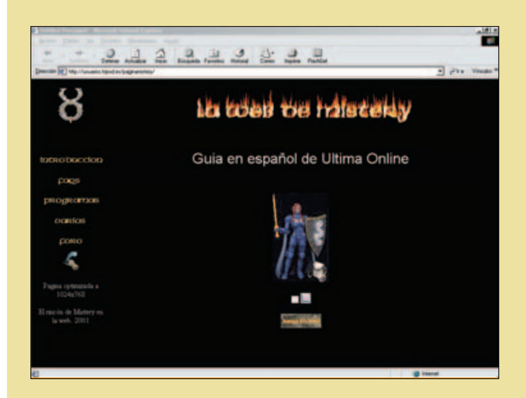


Almogaver

LA WEB del mes



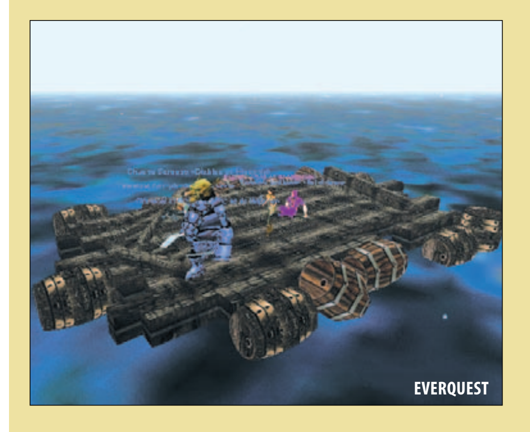
Este mes os proponemos como siempre dos páginas web muy interesantes. La primera (www.zonadecarreras.com), versa sobre el mundillo de los juegos de carreras. Mientras que nuestra segunda proposición es la web de Mistery (http://usuarios.tripod.es/paginamistery/), donde los iniciados a «Ultima Online» podrán encontrar todas las respuestas a sus dudas.





Tu lista

En la lista de este mes de Agosto, las vacaciones han marcado las votaciones, por lo que en general se observan pocos cambios con respecto al mes anterior. Aunque hay que destacar la subida de «Diablo 2», empujado por la aparición de su nueva expansión.


EVERQUEST

- ■ 1- Everquest
- ■ 2- Ultima Online
- ■ 3- Counterstrike
- ▲ 4- Diablo 2
- ▼ 5- Quake 3
- ■ 6- Unreal Tournament
- ■ 7- Day of Defeat

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Este mes, en nuestro megajuego, os encontraréis con una aventura gráfica de las de la vieja escuela, es decir, con una historia compleja y atractiva, con unos personajes profundos bien planteados, con puzzles complicados pero dentro de cierta lógica, y con escenarios llenos de detalles y de zonas para investigar. Este género, la aventura gráfica, que no hace mucho reinaba sobre todos los demás en el mundo de los juegos para compatibles, no atraviesa precisamente ahora por su mejor momento y es por eso por lo que resulta gratificante encontrarse con títulos de calidad, como el que nos ocupa, que tratan de recuperar el género. Además, en este número, os ofrecemos la review de «The New Nightmare», la nueva entrega de «Alone in the Dark»; y de un nuevo simulador, «Microsoft Train Simulator», que sin duda os sorprenderá. No podíamos olvidarnos, «Lord of Destruction», la expansión de «Diablo II»; del nuevo lanzamiento de Westwood, «Emperor: Battle for Dune» y de «Startopia», un sim dentro de la estela de «Simcity», aunque ambientado en una estación espacial, que os proporcionará buenas horas de diversión y que os sorprenderá por su originalidad y por su cuidada ambientación.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poder verlo...

Runaway

Con casi dos años de retraso con respecto a su fecha inicial de lanzamiento, «Runaway» ya está en las tiendas para deleite de los fans de las aventuras gráficas. Un género maltratado por las distribuidoras que Péndulo Studios pretende volver a colocar en lo más alto mediante el uso de una técnica gráfica revolucionaria y el respeto más absoluto por los cánones clásicos.

Tributo a los clásicos



- Compañía: **PÉNDULO STUDIOS / DINAMIC**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**

CPU: Pentium 200 MMX • **RAM:** 64 MB • **HD:** 631 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

Durante los últimos años, el descenso de popularidad de las aventuras gráficas ha puesto al rojo vivo las mentes pensantes de los programadores, dispuestos a descubrir por qué demonios este tipo de juegos ya no venden como antes. Tras innumerables palos al aire, la caza de brujas ha concluido con la demonización de los gráficos en 2D y el uso del ratón. En una decisión que no tiene justificación, la mayor parte de las distribuidoras se niegan a publicar aventuras en 2D. Compañías punteras del género, como Sierra o LucasArts, han llegado a la conclusión de que los juegos bidimensionales ya no venden, y se han lanzado a la producción de aventuras en 3D. Pero claro, controlar un juego en 3D con el ratón es una tarea complicada, y por eso este mecanismo ha sido sustituido por el teclado y el joystick, en títulos como «La Fuga de Monkey Island» o «Simon the Sorcerer 3D» (si algún día llega a publicarse...)

Para bien o para mal, el tiempo ha demostrado que esta ruptura es artificial. En otros géneros, como el rol o la estrategia, los juegos bidimensionales funcionan muy bien: «Baldur's Gate II» o «Submarine Titans» copan los primeros puestos en las listas de ventas. Curiosamente, las dos aventuras más vendidas de los últimos años, a nivel mundial, «The Longest Journey» y «Myst III», son juegos en 2D. En cuanto al uso del ratón, títulos como «Gabriel Knight III» o el mencionado «The Longest Journey» demuestran que se pueden usar gráficos tridimensionales sin recurrir al teclado.

Más que en la concepción técnica, la crisis de las aventuras gráficas reside en la dificultad para crear títulos de este tipo. Realizar un arcade 3D o un juego de estrategia es una tarea relativamente sencilla, si se licencia un motor 3D potente o se copian las características de «Age of Empires» o «Command & Conquer», con ligeras variaciones, como ocurre en infinidad de clónicos actuales. Pero cada nueva aventura gráfica exige un guión original, 10 000 frases de diálogo, y una planificación que no se diferencia demasiado de la de cualquier película de Hollywood.

Es por eso que, hoy en día, resulta cada vez más extraño encontrarse con un grupo de programadores, fans empedernidos de las aventuras gráficas, y además dotados del talento suficiente para crear títulos de este tipo. Lo más asombroso de todo es que, lejos de dejarse influenciar por las presiones mediáticas o económicas, han sido capaces de dedicar tres años de su vida a diseñar un juego enfocado a un público "minoritario". ¿Cuántas compañías en el mundo pueden presumir de permanecer fieles a un estilo, aún a costa de remar contracorriente? Pueden contarse con los dedos de una mano. Con títulos como «Igor Objetivo Uikokahonia» y «Hollywood Monsters», Péndulo Studios es, sin duda, una de ellas.

UN SALTO AL VACÍO

«Runaway» representa la culminación de una forma de entender los videojuegos donde los estudios de mercado y las modas no tienen cabida. Con este título, Péndulo Studios demuestra creer en lo contrario de lo que dicen las multinacionales: que aún es posible crear una aventura gráfica que pueda convertirse en superventas. Por suerte para todos los fans del género, «Myst III» ya se les ha adelantado en USA, al llevar varias semanas en el número uno de las listas de ventas. El enfoque de «Runaway» es distinto. Básicamente, se trata de fundir en un solo título



Cada nueva aventura gráfica exige un guión original, 10 000 frases de diálogo, y una planificación que no se diferencia demasiado de la de cualquier película de Hollywood

El retorno del ratón

La interfaz de «Runaway», para deleite de los aficionados más puristas, recupera el clásico uso del ratón. Brian Basco se desplaza por la pantalla con la simple pulsación del botón izquierdo. Cuando el cursor con forma de flecha detecta un objeto o personaje se transforma en una lupa, y en la parte inferior de la pantalla aparece una línea con la orden "Mirar nombre-de-objeto". Si se pulsa el botón derecho del ratón, la lupa se transforma en una mano para manipular el ítem. Según las circunstancias, el objeto será recogido, usado, pulsado, empujado, etc. Si se trata de un ser dotado de habla, una nueva pulsación del botón derecho transformará el cursor en un bocadillo, para hablar con él. Los objetos se almacenan en el inventario, y pueden ser examinados, manipulados, o mezclados unos con otros, usando la misma interfaz. Un método sencillo e intuitivo que libera nuestra mente de ataduras para poder concentrarnos en la resolución de los enigmas.

toda la esencia de las más grandes aventuras de LucasArts, con algunas influencias de otros éxitos como «Broken Sword», y dotarla de una personalidad propia.

El tributo a la época dorada del género se deja ver en un argumento que mezcla las situaciones de humor con momentos tensos, y hasta violentos, ambientados de manera sublime mediante fondos en 2D, y el uso de una interfaz basada en el ratón. La diferencia radica en la puesta en escena. Para empezar, «Runaway» utiliza una resolución de 1024x768. Así se obtienen unos fondos espaciosos y cargados de detalles, a los que se ha aplicado un antialiasing a pantalla completa para eliminar la pixelización, incluso en monitores grandes. Además, el doble scroll añade una agradable sensación de profundidad. Obviamente, todo el mérito es de los artistas gráficos, que han sabido crear unos decorados ambientados en lugares tan dispares como un hospital o una mina abandonada, donde es posible descubrir algo nuevo cada vez que se visitan.

Pero, esto no es nada en comparación con el modelado de los personajes. Péndulo ha echado el resto y ha creado una herramienta propia que permite convertir un objeto 3D en un dibujo animado bidimensional, insertable dentro de un fondo plano. Esta técnica se utiliza en películas de animación de última generación, como «Titán A.E» o «Atlantis», el último film de Disney, recién estrenado en USA. Ya se ha visto en algunos juegos como el antiguo «The Last Express» o «Jet Set Radio», pero «Runaway» obtiene unos resultados mucho más perfectos: los personajes tienen verdadero volumen, apreciable cuando giran o se retuercen, sus movimientos son completamente reales, y producen sombras en tiempo real.

¡CORRE, GINA, CORRE!

Por desgracia, en demasiadas ocasiones hemos visto como una buena concepción técnica se ha visto arruinada por un argumento aburrido. No es el caso de «Runaway». La historia es atrayente y misteriosa y, cosa rara en este tipo de juegos, se va haciendo más grande e interesante a medida que avanza la aventura.

Todo comienza de la forma más inocente posible: Brian Basco, un tímido estudiante de Física, pasea tranquilamente con su coche por las calles de Manhattan, cuando una enigmática bailarina, Gina, se abalanza sobre él. Por fortuna, Brian es uno de esos bichos raros que respeta las normas de tráfico, conduciendo a una velocidad moderada, por lo que el accidente sólo provoca unas heridas leves en la escultural morena. Ya en el hospital, descubre que una banda de mafiosos ha matado al padre de Gina, y ahora quieren hacer lo mismo con la muchacha, para recuperar un antiguo crucifijo de la tribu Hopi, que guarda un oscuro misterio. Brian y Gina deberán viajar por todos los Estados Unidos para huir de la Mafia y, al mismo tiempo, desvelar el secreto oculto en la reliquia.
Pese al aspecto de dibujos animados que muestran los gráficos, la historia está pensada para adultos, pues abundan las muertes trágicas y las palabras malsonantes.
El juego está dividido en varios actos, ambientados en diversos lugares. El museo arqueológico de Chicago, una vieja mina subterránea, o un antiguo poblado indio, son algunos de los sitios que deberemos visitar. Se echa de menos una transición más gráfica en alguno de ellos pues, en ciertos casos, es el propio Brian el que nos cuenta cómo cambia de emplazamiento, sentado en una silla. Hubiese sido mejor acompañar su explicación con algunos vídeos de los viajes en coche. Igualmente, los dos primeros actos son un poco claustrofóbicos: por ejemplo, el hospital sólo dispone de tres pantallas, y el museo de nueve o diez. Por suerte, esta tendencia se rompe a partir del tercer acto, en donde los escenarios son más espaciosos. Incluso existen varios mapas aéreos para desplazarse de un lugar a otro, dado el elevado número de localizaciones.
El apartado sonoro también cumple perfectamente con su cometido, gracias al excelente doblaje al castellano, y a unas melodías inquietantes que aparecen en los momentos clave. Cabe destacar, por encima de todo, el impresionante tema central, «Runaway», interpretado por Liquor, con unas beneficiosas influencias del grupo The Cramberries. Es digno de aparecer en un single aparte.

EL DESARROLLO

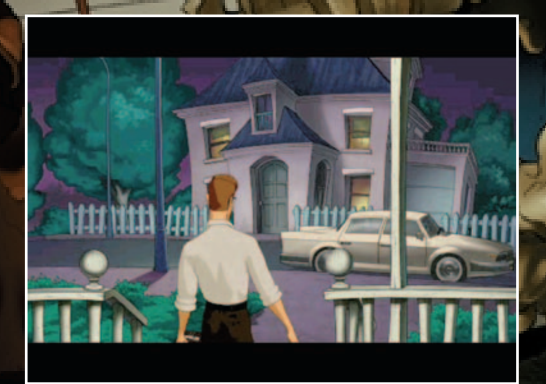
Para animar las visitas turísticas y afianzar la trama, existen más de 50 estrafalarios personajes, todos ellos imprescindibles para poder avanzar. En la mayoría de las ocasiones, hablar con ellos mediante el uso de las clásicas frases selectivas instauradas por LucasArts, nos permitirá obtener importantes pistas; en otras, recaudaremos objetos o una ayuda inesperada. La clave para resolver el juego reside en la búsqueda y el uso de objetos. Aquí se nota el estigma de perros viejos de los guionistas de «Runaway», que han empleado todos los viejos trucos del género, y otros de cosecha propia, para enganchar al jugador. No basta con encontrar o utilizar los objetos; en muchos casos, éstos están muy bien escondidos, ya sea detrás de otros ítems, o a unos milímetros de distancia de objetos aparentemente inservibles. En otros, sólo se muestran cuando se han realizado ciertas acciones, o después de rebuscar dos o tres veces en el mismo lugar, como ocurre con el bolso de Gina. Todo ello, acompañado del tradicional sistema de iconos –una lupa para examinar los objetos, una mano para cogerlos, etc.– que permite controlar el juego con el ratón en una mano y un buen refresco en la otra, como mandan las buenas costumbres del género...
Los acertijos son muy variados y, en muchos casos, exigen la encadenación de varias acciones, o la ayuda de los personajes secundarios. En uno de los momentos más tensos de la trama, hasta cuatro personajes participan en un arriesgado rescate. Llegados a este punto, resulta complicado desenhebrar el fino hilo que separa los puzzles difíciles de los ilógicos. Precisamente, si algo se le puede reprochar a la anterior producción

Cuestión de personalidad

Una de las claves para que una aventura gráfica cale hondo entre los jugadores, es que los personajes que intervienen en la trama sean atractivos e interesantes. No hablamos sólo de los protagonistas, con ejemplos memorables como Guybrush Threepwood o Larry Laffer; los actores secundarios también juegan un papel fundamental para convertir a un buen título en una obra maestra. ¿Quién no recuerda al tentáculo verde de «Day of the Tentacle», o al comedor de lodo de «Simon the Sorcerer»?
Ese es, precisamente, uno de los fallos de muchas aventuras actuales, pobladas de inquilinos monótonos y aburridos. Aunque en «Runaway» no faltan los estereotipos, como la banda de mafiosos, o el pasota chico de los recados del museo, las personalidades excéntricas son también muy abundantes. Inolvidable es la aparición de Lula, la "drag-queen" que anteriormente ha sido jugador de la NBA; el último indio Hopi, sabio y enigmático; o el científico loco que se pasea por el desierto con su "amplificador telepático" portátil. Es, precisamente, esta variedad la que destierra el aburrimiento y hace que el recuerdo de las partidas perdure tiempo después de haber apagado el ordenador.



En uno de los momentos más tensos de la trama, hasta cuatro personajes participan en un arriesgado rescate

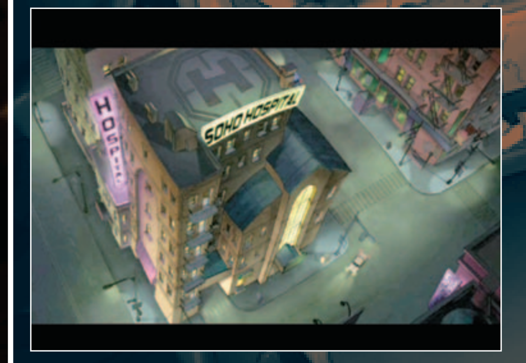


Brian Basco es el típico estudiante recto y apocado que acaba de obtener su primer trabajo como ayudante del profesor Silva. El encuentro con una enigmática bailarina cambiará su vida.



Susi Douglas es la dueña del viejo pueblo abandonado, Douglasville, que heredó de su tatarabuelo. Experta en ordenadores, su "aislamiento" es tan sólo uno de los misterios que nos brinda la extraordinaria trama.

Viaje a la América profunda

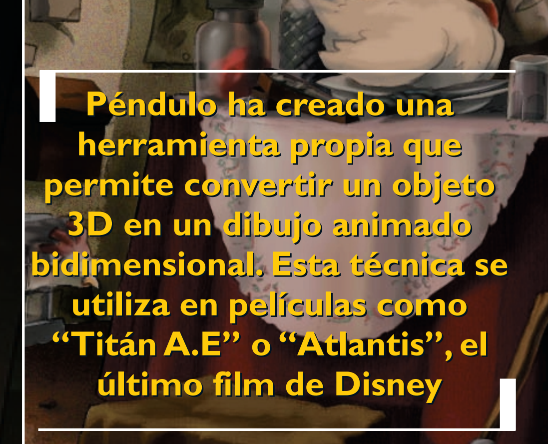




El argumento de «Runaway» nos propone realizar un recorrido muy poco convencional por los rincones más ocultos de Estados Unidos. Curiosamente, pese a la coletilla que da título al juego: "A Road Adventure", es decir, una aventura de carretera, la mayor parte de los viajes se realizan en helicóptero...
Las desdichas de Brian Basco, un inteligente pero algo timorato estudiante de Física, comienzan en el barrio de Manhattan, en Nueva York, cuando atropella a una despampanante bailarina que huye de unos mafiosos. Tras una serie de desventuras en el hospital Soho, tendrán que visitar el museo arqueológico de Chicago, el desierto de Arizona, un pueblo vaquero abandonado y otro par de localizaciones que preferimos no desvelar. Péndulo Studios ha huido de los tópicos para sumergirnos en unos decorados atractivos y espectaculares que, gracias a la resolución de 1024x768 y a la atención por el detalle, son una excusa más para no abandonar el juego hasta que se termina, aunque sólo sea para ver los extraordinarios fondos y los exóticos lugares. Pura magia aventurera...



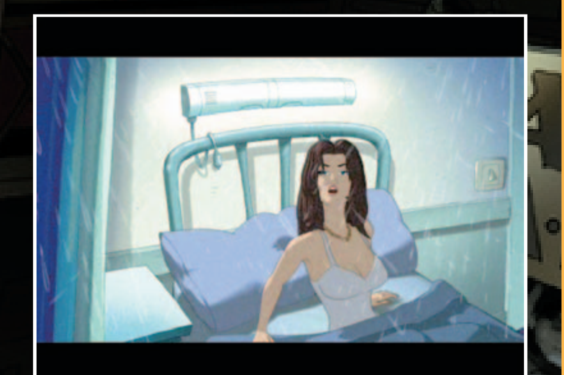
La ametralladora del viejo avión destartalado apunta directamente a la casa donde Gina está prisionera. Lástima que se hayan acabado las balas...



Péndulo ha creado una herramienta propia que permite convertir un objeto 3D en un dibujo animado bidimensional. Esta técnica se utiliza en películas como "Titán A.E" o "Atlantis", el último film de Disney



Si hacemos caso a este chalado, resulta que los extraterrestres tienen algo que ver con la desaparición de la tribu india. Era lo único que nos faltaba...



Gina es... cómo decirlo... Bueno, en realidad, sobran las palabras... Y está tan sola y desvalida... ¿Quién se negaría a ayudarla?

de Péndulo, «Hollywood Monsters», es la dificultad en el uso de muchos objetos. Por suerte, no ocurre así en «Runaway»: todos los acertijos, incluso los más difíciles, son perfectamente lógicos, por lo que es posible deducirlos si se medita durante unos minutos.

MISIÓN CUMPLIDA

A modo de resumen, puede decirse que Péndulo Studios ha conseguido su propósito: crear una aventura gráfica con un desarrollo clásico y una historia atrayente, plagada de personajes interesantes y puzzles inteligentes y divertidos. ¿Hemos hablado ya de una presentación gráfica que quita el aliento? Puesto que la perfección no existe, podemos citar algunos aspectos reprochables, como la pasividad de alguno de los personajes: se limitan a quedarse quietos en un sitio, a la espera de que el protagonista les pida ayuda, o les entregue algún objeto con el que realizar una acción concreta. Igualmente, echamos de menos el no poder controlar a Gina desde el principio, pues la bailarina se las arregla para "desaparecer" durante los dos tercios de la aventura, dejando que sea Brian el que resuelva casi todo el embrollo.

En todo caso, esto es, más bien, una cuestión de gustos; «Runaway» es un excelente título que colmará las expectativas de los fans más puristas. Sus extraordinarios gráficos, el buen uso del idioma, y el bajo precio, también son una buena piedra de toque para que incluso los jugadores que no sean aficionados al género se sientan atraídos por el juego. Péndulo ha puesto todo de su parte para que así sea, incluyendo una interfaz sencilla, unos cortos tiempos de carga...

Sólo queda esperar que la idea tenga una buena acogida para que esta compañía se anime a seguir realizando títulos de este calibre. Los aventureros y el mundo de los videojuegos, en general, se lo agradecerán...

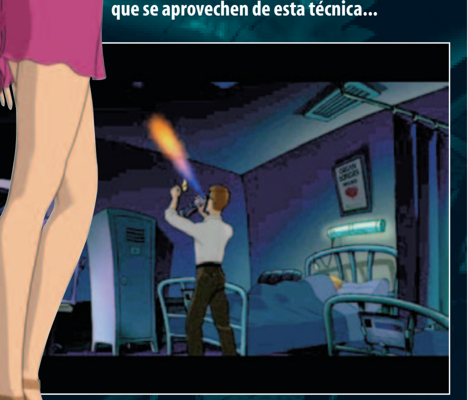
J.A.P.

El arte de la animación

Merece la pena dedicar unos minutos a comentar el inconmensurable esfuerzo realizado por Péndulo Studios para recrear las animaciones de los personajes. De hecho, esta ha sido la principal causa de los casi dos años de retraso que ha acumulado el juego.

En un primer momento, «Runaway» iba a ser una clásica aventura en 2D, cuyos personajes estaban modelados mediante la tradicional técnica de animación plana. Para darle un toque de modernidad, el equipo decidió emplear un concepto revolucionario: crear los personajes en 3D y aplicar, de forma completamente artesanal, técnicas de animación clásica para insertarlos en un entorno 2D. De esta manera, los actores disponen de volumen y sombras en tiempo real pese a que, debido a la cámara estática y los fondos en 2D, «Runaway» sigue siendo una aventura bidimensional. El efecto alcanza su máximo esplendor en los vídeos. Aunque disponen de una resolución inferior a la del juego –pues, en caso contrario, hubiesen sido necesarios 5 ó 6 CDs para almacenar la aventura– los "zooms" de la cámara y los planos audaces consiguen un efecto gráfico que en nada tiene que envidiar a las películas punteras de Disney. Persecuciones, bailes exóticos, malabarismos, y otras extravagancias son posibles gracias al nuevo motor gráfico desarrollado para recrear este juego que es un deleite para la vista. Seguro que no tardaremos en ver otros títulos de la casa que se aprovechen de esta técnica...





TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	88

«Runaway» consigue arrebatar del túnel del tiempo la esencia más pura de las aventuras gráficas, y la actualiza con el uso de una resolución nunca vista y unas animaciones asombrosas. Los personajes secundarios se comportan de una forma un tanto pasiva. La atractiva historia y los puzzles inteligentes son una invitación irresistible hasta para aquellos jugadores que no son aficionados al género.

puntuación total **90**

Punto de Mira

- Compañía: **INFOGRAMES / DARKWORKS**
- Disponible : **PC, DREAMCAST, PSONE, PLAYSTATION 2, GAMEBOY COLOR**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **SURVIVAL HORROR**

Han pasado cinco años desde que apareció el último juego de «Alone in the dark». Ahora, Infogrames ha decidido rescatarlo del olvido, y nos ofrece un nuevo título, «The New Nightmare», juego con el que espera conseguir el mismo éxito que obtuvieron sus predecesores. Y, sinceramente, aunque calidad no le falta, vemos esto último un poco difícil. ¿Por qué? Lee, lee...



CPU: Pentium 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 Mb) No compatible con chipsets Savage 4, Pro +, Permedia 3 y Riva 128ZX • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	86
ADICCIÓN:	88

El imaginativo uso de la luz y de la oscuridad, que sirve tanto para crear atmósfera, como para plantear puzzles. A destacar, sobre todo, los efectos de la linterna. El juego se termina pronto, ya que ni es muy largo ni excesivamente complicado. Asimismo, en ocasiones se ven demasiadas similitudes con la saga «Resident Evil». La historia es original, y está muy bien llevada. Mantiene el suspense de los títulos anteriores aunque llega a plantear situaciones, monstruos y personajes totalmente nuevos.

puntuación total **86**



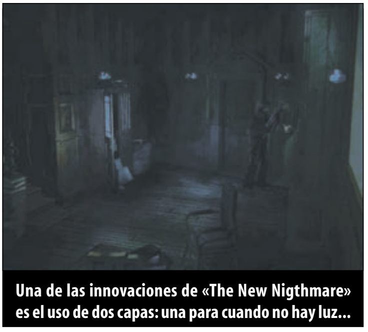
Alone In The Dark: The New Nightmare

Infogrames vuelve por sus fueros

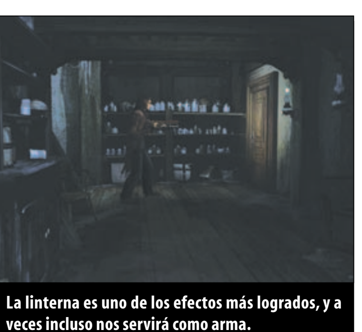
En 1992 Infogrames publicó «Alone in the dark». Ambientado en el universo de los mitos de Cthulhu, creado por H.P. Lovecraft, este título se desarrollaba en la década de los 30, en América. En él podíamos encarnar a un detective privado, Edward Carnby, o a una joven heredera, aunque independientemente de la elección de personaje, la aventura era idéntica. Ésta consistía en ir a una mansión abandonada en mitad del campo, perteneciente a un pariente de la joven, recientemente fallecido. En teoría, lo único que había que hacer era poner en orden unos cuantos papeles y objetos, recoger un par de cosas y asegurarse de que el inmueble estaba bien. Pero al poco de llegar nos veíamos encerrados en la mansión, y teniendo que luchar a brazo partido contra todo tipo de monstruos. Finalmente, nuestras andanzas culminaban en un pavoroso incendio que arrasaba la casa hasta sus cimientos, y que aniquilaba por completo al hechicero que se ocultaba en su interior.

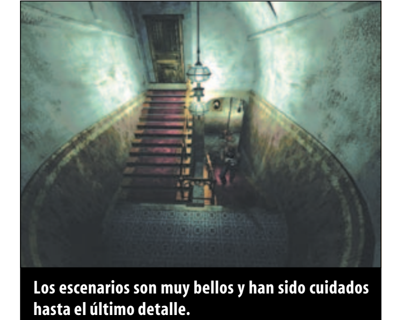
«Alone in the dark» presentaba una interesante (y por aquel entonces original) mezcla entre aventuras, plataformas, arcade y puzzles, que lo mismo nos tenía disparando a zombies que leyendo tomos arcanos. Dicha mezcla marcó a una generación de jugadores que, independientemente de que conocieran o no la obra de Lovecraft, quedaron enamorados del juego y pidieron más.

Dispuestos a complacer a sus seguidores, Infogrames realizó dos nuevas entregas, aunque más orientadas hacia la acción (sobre todo la segunda) que el primer juego. En ellas, Carnby asumió el protagonismo absoluto de ambos, quedando relegada al olvido la protagonista femenina.


Una de las innovaciones de «The New Nigthmare» es el uso de dos capas: una para cuando no hay luz...


... y otra para cuando todo está iluminado. Esto ayuda a crear una atmósfera opresiva y ominosa.


La linterna es uno de los efectos más logrados, y a veces incluso nos servirá como arma.


Los escenarios son muy bellos y han sido cuidados hasta el último detalle.

RENOVARSE O MORIR

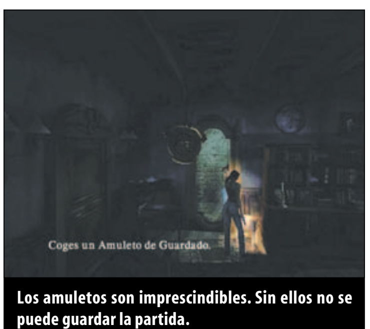
Estas dos entregas de «Alone in the dark» no superaron al título original, pero sí lograron algo que pocas secuelas consiguen: mantener el nivel. Aún así, Infogrames optó por dar un largo respiro a la saga, ya que pensaban (con toda la razón del mundo) que una serie a la que no se le aportaba nada nuevo, estaba condenada a estancarse.

Pero al final, sabedora del gran tirón que tiene

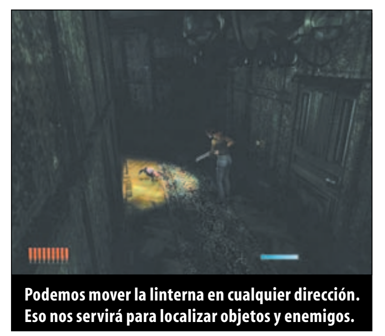

Los puzzles son más sesudos que los del "survival horror" típico, pero tampoco son demasiado complicados.


Las escenas cinemáticas abundan en el juego. En ellas se nos van desvelando aspectos de la historia.

Se han tomado demasiadas cosas de «Resident Evil», otro de los grandes del género



Los amuletos son imprescindibles. Sin ellos no se puede guardar la partida.


Podemos mover la linterna en cualquier dirección. Eso nos servirá para localizar objetos y enemigos.


«The New Nightmare» es, gráficamente, mucho más bonito que cualquiera de sus antecesores.

su «Alone in the Dark», Infogrames ha decido obsequiarnos con una nueva trilogía.
Esta vez, para asegurarse de que se hacía algo completamente nuevo, ha dejado la concepción del proyecto en manos de la compañía Darkworks, que en un movimiento tan osado como arriesgado, ha decidido partir de cero.
«Alone in the Dark: The New Nightmare» no guarda relación con los títulos anteriores. No está ambientado en los mundos de Lovecraft, se desarrolla en la actualidad (más bien en el futuro inmediato) y vuelve a presentar una pareja de protagonistas: Aline Cedrac y Edward Carnby. El nombre de este último coincide con el del anterior personaje, pero no es el mismo. ¿Coincidencia? ¿Homenaje? No se sabe todavía. Al ser «The New Nightmare» el inicio de una nueva trilogía hay muchos detalles de la trama que aún no se han desvelado.
La acción arranca con la pareja protagonista volando hacia Shadow Island, una isla propiedad de la misteriosa y excéntrica familia Morton; uno para investigar la muerte de un compañero de trabajo, y la otra para traducir unas antiguas tablillas indias. No obstante, durante el trayecto son atacados por una extraña criatura voladora, por lo que se ven obligados a lanzarse en paracaídas, aterrizando cada uno de ellos en un sitio distinto.

¿QUIÉN ES HIJO DE QUIÉN?

Naturalmente, nuestra misión es sacar de la isla con vida a ambos personajes, para lo que tenemos que explorarla a fondo, desvelando todos sus misterios y enfrentándonos a sus moradores. Así, en la más pura tradición de los "survival horror", debemos armarnos de valor y recorrer sus pasajes (linterna y revolver en mano), dispuestos a enfrentarnos a todo tipo de espeluznantes criaturas, y a solucionar algún que otro puzzle.
¿Suena familiar? Pues sí. «Alone in the dark IV» es un "survival horror" puro y duro, que no presenta la mezcla de géneros de sus antecesores. Más aún, nos encontramos ante un juego claramente inspirado en «Resident Evil», tanto en planteamiento como en estética. Buena prueba de ello es que en la interfaz del juego aparece una barra de vida que cambia de color según el daño recibido. Igualmente, podemos examinar todos aquellos objetos que encontremos, e incluso los podemos combinar o separar y conseguir nuevos usos.

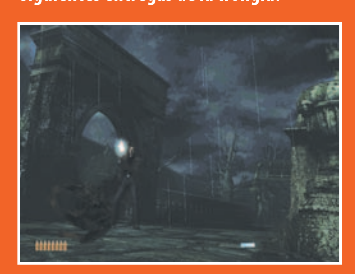
En un movimiento tan osado como arriesgado, Darkworks ha decidido partir de cero. «Alone in the Dark: The New Nightmare» no guarda relación con los títulos anteriores

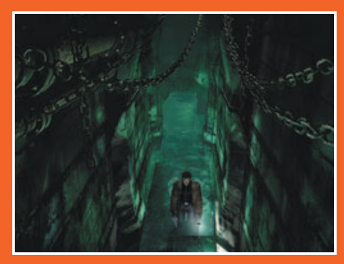
Afortunadamente, no todo son semejanzas. Así, a diferencia de los títulos de Capcom, «The New Nightmare» está más orientado a la investigación que a la lucha, por lo que los combates no son ni muy frecuentes, ni muy difíciles. Asustan más, eso sí, ya que los rivales suelen aparecer cuando menos te lo esperas (y por los sitios más insospechados), acompañados de unas "musiquillas" inquietantes a más no poder.
En lo que se refiere a los puzzles, son más numerosos que los de las distintas entregas de «Resident Evil», y aunque ninguno de ellos requiere que nos "rompamos el coco" a base de elucubraciones, son más sesudos que los habituales en el género. A modo de ejemplo, hay un momento de la aventura en el que tenemos que introducir cuatro fechas en sendos cuadros de distintos individuos de la familia Morton. ¿Dónde podemos encontrar información sobre ellos? En una historia familiar, claro. ¿Qué donde se podría encontrar un libro de estas características? Bueno… ¿Tendrá biblioteca una mansión tan grande? Por último, otra diferencia importante de este título es que aunque ambos personajes tienen una serie de ítems y localizaciones comunes, cada uno de ellos tiene unos escenarios y puzzles propios. Esto hace de «The New Nightmare» un juego mucho más variado de lo que viene siendo habitual en los "survival horror" aunque, por desgracia, eso no se llega a traducir en una mayor duración. Se puede acabar con ambos personajes en pocas horas.

¿Que fué antes, el huevo o la gallina?

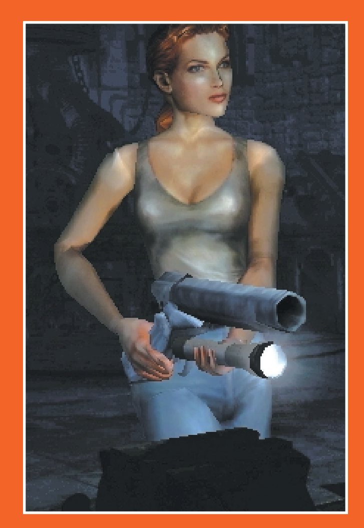


O lo que es lo mismo, ¿quién es el padre del "Survival Horror"? Hasta la aparición de «The New Nightmare», habríamos afirmado sin dudarlo que tal honor recaía sobre «Alone in the Dark». Pero imaginad nuestra sorpresa cuando nos encontramos con que este nuevo título incorpora no pocas cosas de «Resident Evil».
Y es que, dejando a un lado detalles anecdóticos como el de la interfaz o la combinación de objetos, Darkworks ha hecho verdaderas operaciones de cirugía estética para amoldar su «Alone» a los criterios establecidos por Capcom. Puzzles como el de los cuadros en el salón, enfrentamientos y persecuciones de enemigos aparentemente indestructibles y un ajuste al sistema de cámaras totalmente capcomaníaco, no son sino meros ejemplos de un título que podría llamarse perfectamente «Resident in the Dark». Más aún, cualquier rasgo divergente con las tendencias actuales en el género, como la mezcla de acción y plataformas, ha sido eliminada en este título para no salirse ni un ápice del estándar.
Todo esto nos lleva a una situación paradójica. Los usuarios de PC que, durante años, cada vez que jugaban a un «Resident», sentían reminiscencias de «Alone in the Dark», van a sufrir el efecto inverso con esta "nueva pesadilla". ¿Coincidencia? ¿Es «Resident» el patrón por el que se miden todos los survival? ¿Ha perdido Infogrames la capacidad de innovar? ¿Introducirán elementos originales en las siguientes entregas de la troligía?





Horror gótico en su máxima expresión



El primer «Alone in the Dark» estaba inspirado en las novelas de H.P Lovecraft, que presentaban una tierra habitada por seres del espacio exterior, mucho antes de la aparición del hombre. Éste, de hecho, no fue sino una raza servidora creada por uno de ellos. Éstos seres eran increíblemente poderosos (algunos tanto como dioses) y malvados, por lo que no tardaron en luchar entre ellos. Eso les llevó a entrar en un largo letargo del que despertarán algún día para reclamar el planeta.

Lovecraft basaba el horror de sus narraciones en la superioridad de estas razas al hombre, que en su mayor parte no recuerda la existencia de estos seres. Los pocos que sí lo hacen viven unas existencias cortas y difíciles, tratando inútilmente de retrasar el regreso de estos seres.

El creador de la historia del juego, Antoine Villete, ha creado un escenario similar, aunque más inspirado en la mitología de los indios de America del Norte. En él, la tierra pertenecía inicialmente a la dimensión de las tinieblas, pero a ella llegaron siete dioses de la luz que lograron liberarla. Éstos crearon al hombre para que vigilara las fronteras entre dimensiones. Por desgracia, ya no queda casi nadie que recuerde la existencia de estos demonios y de esta dimensión tenebrosa, por lo que la barrera entre dimensiones se está debilitando. Como elegidos de los dioses de la luz, Carnby y Aline tendrán que cerrar esas barreras allí donde se debiliten.





Otro ejemplo de las similitudes de este título con «Resident Evil»: la interfaz.

La historia es original y está muy bien llevada. Mantiene todo el suspense de los títulos anteriores de la saga, aunque plantea un buen número de situaciones, monstruos y personajes totalmente nuevos

Una espectacular escena en la que el nuevo Carnby, da buena cuenta de un monstruo.



Aline empezará la partida sin armas, aunque no tardará en encontrar una.

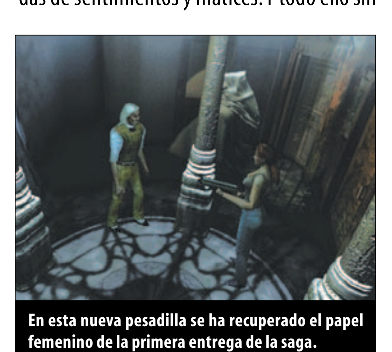
Los personajes pueden iluminar con la linterna sin dejar de apuntar con el arma.

UN APARTADO TÉCNICO MUY ORIGINAL

«Alone in the Dark» destaca ampliamente en el apartado técnico. Presenta los gráficos prerrenderizados típicos de su género, de una belleza y un nivel de detalle realmente sorprendente, y con un innovador juego de luces. Dicho juego consiste en la utilización de dos capas distintas en los escenarios; una para cuando están iluminados y otra para cuando están a oscuras. Con ella, Darkworks logra generar escenarios muy creíbles, y una atmósfera realmente terrorífica. Más aún, posibilita la introducción de nuevos puzzles, cuya resolución depende de la iluminación de la habitación.

El apartado sonoro tampoco le va a la zaga, con un buen surtido de músicas angustiosas, capaces de poner el corazón en un puño hasta al jugador más avezado, y un excelente doblaje (sobre todo el de Aline Cedrac), en el que abundan las frases y expresiones cargadas de sentimientos y matices. Y todo ello sin abusar de situaciones tópicas, ni diálogos estereotipados. Un gran trabajo el de su creador (Antoine Villete), que a su vez también es el responsable de la historia.

Villete ha creado un universo angustioso totalmente nuevo. En él, el horror cósmico "lovecraftiano", de antiguas criaturas que acechan y casas encantadas llenas de misterios, se da la mano con la investigación paranormal de Expediente X (su huella se aprecia sobre todo en la estructura de la narración de la historia). Así, el juego logra mantener la atención del jugador en todo momento. De hecho, es tal la calidad de la historia, que no nos extrañaría nada que este joven creador acabara escribiendo un libro.



En esta nueva pesadilla se ha recuperado el papel femenino de la primera entrega de la saga.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Ya para terminar, la pregunta de rigor: ¿es este «Alone in the Dark» peor que los anteriores? La respuesta va en gustos. Lo que sí es cierto es que es mucho menos original, aunque eso era, en cierto modo, inevitable, tratándose de la cuarta entrega de la saga. También se le puede achacar que se ha inspirado para ciertas cosas en «Resident Evil».

Esta claro que «The New Nightmare» no tendrá la misma repercusión que tuvo en su momento el primer «Alone in the Dark», pero también tenemos que decir que este juego es, con mucho, el mejor "survival" que se puede encontrar, hoy por hoy, para compatibles.

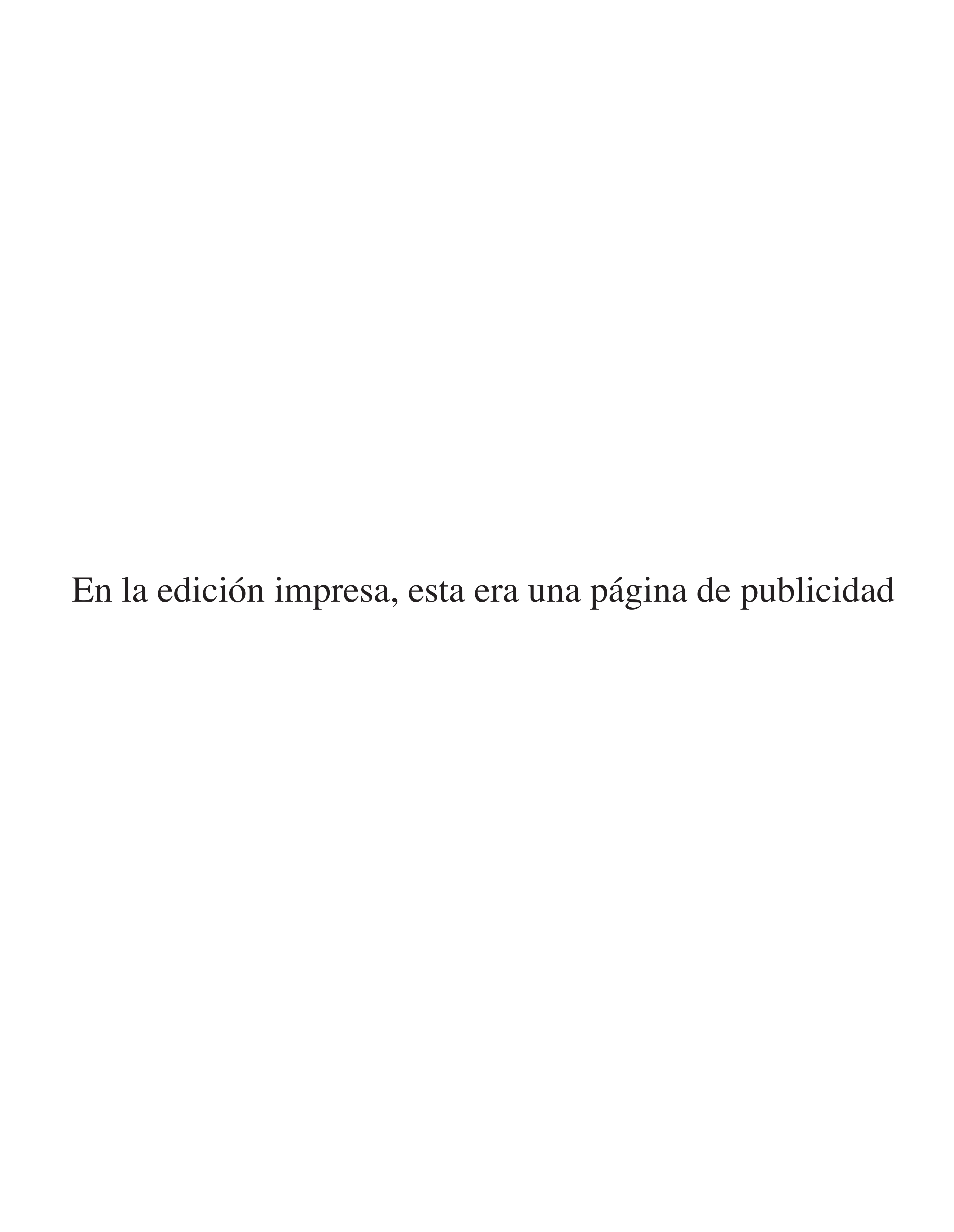
J.D.M.

Enemigos horripilantes sí, pero no muy duros



Si hay algo que caracteriza a los rivales de este nuevo «Alone» es que son muy fáciles de eliminar. Zombies, sabuesos, seres arácnidos, cocodrilos... Todas las criaturas básicas caen "despatarradas" en como mucho tres disparos (salvo que estemos hablando del revolver de Aline, por supuesto).

Los jefes finales resisten algo más, pero tampoco demasiado. Eso se debe al hecho de que aunque son más o menos inmunes a las armas de fuego, todos tienen una debilidad específica que podemos usar en su contra. Por ejemplo, a Obed Morton hay que dispararle 10 veces en su hombro izquierdo, a su hermano Alan acertarle con una lanza mágica, y a Howard hacer que se electrocute con un rayo. La única criatura realmente difícil de matar que hemos visto en todo el juego es el ser alado que ataca a Carnby en la biblioteca. No sólo resiste un montón de impactos sino que, además, sólo se le puede dañar si se le dispara en momentos concretos. Vamos, que si buscas combates emocionantes, aquí no los vas a encontrar. Eso sí, ten en cuenta que el juego regenera cada cierto tiempo a los enemigos flojos. No te líes a disparar a todo lo que se mueva, no te vayas a quedar sin munición.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

- Compañía: **MICROSOFT**
- Disponible : **PC**
- Género: **SIMULACIÓN**

Microsoft ha demostrado de sobra su talento haciendo simuladores; y no sólo por las distintas virtudes que pueda tener el juego, sino también, y muy especialmente, porque ofrecen la posibilidad de que otras compañías o los propios usuarios desarrollen todo tipo de añadidos para el juego original. Tras la serie de «Flight Simulator», llega «Microsoft Train Simulator», que intentará repetir la jugada y convertirse en uno de los juegos de simulación para compatibles más popular de los últimos tiempos. Y muy poco le va a faltar...

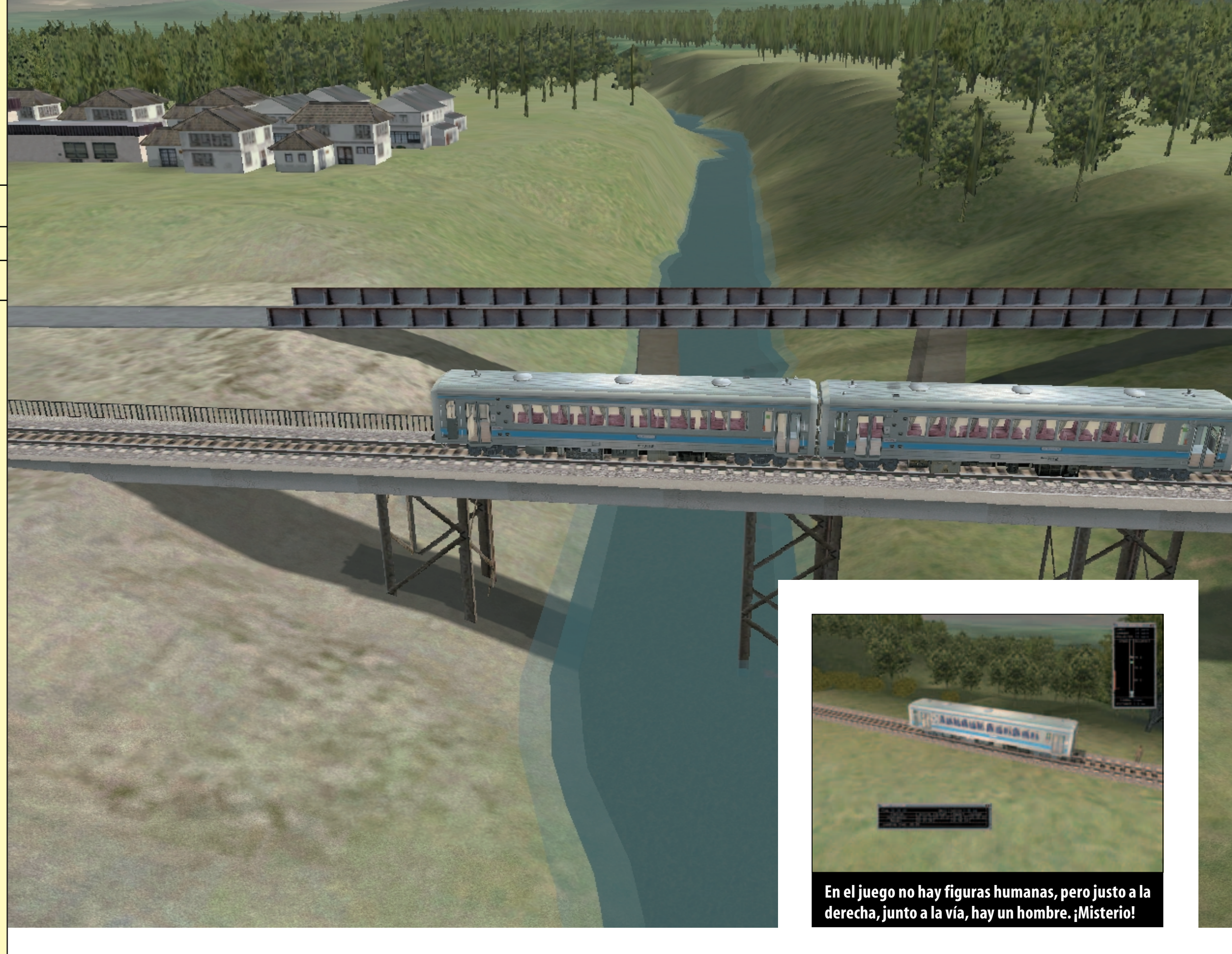


CPU: Pentium II 266 MHz • **RAM:** 32 MB (REC. 64 MB) • **HD:** 500 MB (1.8 GB para instalación completa) • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**80**
ADICCIÓN:	**80**

El juego tiene un extraño poder de adicción y está cuidado en todos sus detalles. No hay figuras humanas, lo que afecta directamente al nivel de realismo de determinadas misiones. Es un programa abierto, así que lo más probable es que aparezcan expansiones de todo tipo; sin olvidarnos del completo editor que incluye y que permite generar cabinas, rutas y demás.

puntuación total **80**



En el juego no hay figuras humanas, pero justo a la derecha, junto a la vía, hay un hombre. ¡Misterio!

Microsoft Train Simulator

Extraña adicción

Una de las tendencias más importantes del entretenimiento moderno es la simulación. La posibilidad de vivir otras experiencias, con un grado de realismo cada vez mayor, es un filón que apenas se ha empezado a explotar con seriedad. Es evidente que lo que en un juego de acción tiene que ser diversión, en un simulador ha de ser necesariamente realismo. Y eso es lo que le sobra a «Microsoft Train Simulator», el primer intento serio de reproducir en el mundo de los ordenadores compatibles la vida de un conductor de trenes. Sin embargo el programa también presenta algunos fallos que afectan directamente a su capacidad de simulación.

¿QUÉ TIENE DE DIVERTIDO CONDUCIR UN TREN?

Antes de entrar a analizar las virtudes y defectos del nuevo programa de Microsoft, conviene aclarar una cosa: Este juego es un simulador de conducción de trenes y resulta todo lo divertido que a uno le parezca que puede llegar a ser el hecho de conducir un tren.

Para los que no tengan una idea formada sobre el asunto de conducir trenes, decir que a nosotros, sin ser aficionados al mundo ferroviario, sí nos ha resultado divertido mover una de estas máquinas de metal, respetando los límites de velocidad y los semáforos, recogiendo pasajeros o mercancías y teniendo en cuenta el clima, por cualquiera de los tramos de las seis rutas reales disponibles. Vale, no es un arcade frenético ni un mata-mata apoteósico, y entre las distintas acciones que podemos realizar (acelerar, frenar, encender las luces, parar en las estaciones, desengachar o enganchar un vagón) se producirán tiempos muertos en los que simplemente avanzaremos con nuestro tren a toda velocidad, por ejemplo, a través de la noche, en plena nevada, en los bosques de Montana.

No podemos asegurar que esto resulte divertido para todo el mundo, pero sí garantizamos que, cuando menos, es distinto y que "engancha" de una forma especial y nueva.



El Orient Express avanza a través de la lluvia. En breve se producirá un asesinato. Y no es broma.



En plena noche, cuando conduces un tren de carga, es gratificante cruzarse con un compañero.

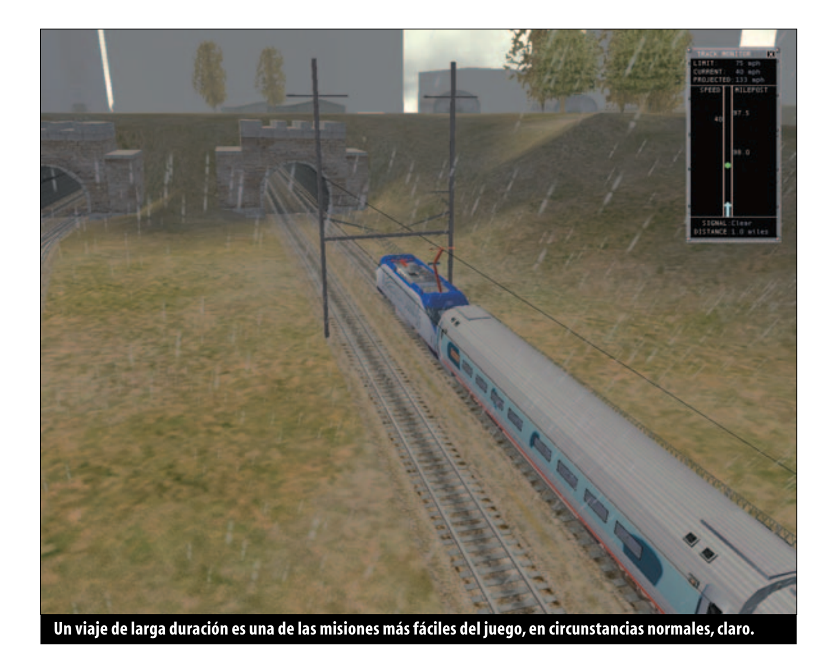
La ausencia de figuras humanas resta enteros a este juego, sobre todo en las misiones donde hay pasajeros

REALISMO, REALISMO, REALISMO

Pero «Microsoft Train Simulator» pretende ser, antes que cualquier otra cosa, realista.

Para la reproducción de los trenes y de las rutas comerciales que aparecen en el juego (que juntas suman unos mil kilómetros de trayecto) se ha trabajado estrechamente con seis grandes compañías de todo el mundo, entre las que se encuentran las americanas Amtrak y Burlington Northern Santa Fe Railways, las japonesas Kyushu Railway Company y Odakyu Electric Railway, la inglesa Flying Scotsman Railways y la legendaria compañía centroeuropea que puso en marcha el Oriente Express.

El asesoramiento de estas empresas al equipo de desarrollo de Microsoft ha dado como fruto una recreación totalmente fiel de cada uno de los aspectos que rodea a los entornos simulados. Las cabinas, por ejemplo, se han representado con todos los detalles de las originales de cada tren. Además, se incluyen tres vistas en cada una (frontal, derecha e izquierda) que nos permiten hacernos una idea bastante buena de


Un viaje de larga duración es una de las misiones más fáciles del juego, en circunstancias normales, claro.


Los interiores de los trenes de pasajeros se pueden visitar en cualquier momento.

El juego no se ha traducido y no incluye manual impreso. Dos defectos imperdonables


Cada tren presenta sus propias peculiaridades a la hora de conducirlo.


Un paso a nivel. Si miramos atrás después de pasar, veremos como los coches inician el cruce de la vía.


Este es uno de los trenes más modernos del juego, con la cabina sobre el techo. Al fondo, Tokio.

su aspecto general. Casi todos los botones, manivelas y palancas se pueden manejar directamente sobre la representación del panel de mando gracias al ratón, aunque resulta más cómodo usar las teclas de acceso rápido.

Los modelos de los trenes también han sido reproducidos con todo lujo de detalles. El juego incluye una amplia gama de modelos disponibles de trenes de vapor, diesel y eléctricos, cada uno con sus propias características, que podremos observar desde cuatro cámaras exteriores y una interior, además de la de la cabina, en la que vemos el tren como si fuésemos un pasajero más. Todas estas vistas nos permiten disfrutar del viaje, en esos momentos del viaje en los que lo único que hay que hacer es vigilar el velocímetro. También en el apartado sonoro, se han trabajado de forma independiente los sonidos de cada tren, los pitidos, el ruido del motor, etc., para conseguir el mayor realismo.

La reproducción del paisaje, más o menos fiel al de las rutas originales, nos permitirá viajar por las estaciones de ciudades tan emblemáticas como Tokio o Washington D.C.

Los efectos climatológicos, por último, han sido uno de los aspectos más cuidados del programa ya que influyen directamente en la conducción del tren.

UN PROGRAMA ABIERTO

Rod Fergusson, jefe de proyecto de «Microsoft Train Simulator», no se ha cansado de repetir que han realizado el juego con la misma filosofía con la que se hizo «Flight Simulator». Eso significa que estamos ante un programa abierto, que permite a usuarios y terceras compañías desarrollar nuevas rutas, trenes, cabinas, misiones, etc. Tanto el editor como las distintas herramientas que se incluyen en el juego, son las mismas que se han usado en la creación del mismo. Lo único que no se ha incluido es la herramienta para crear modelos y objetos en 3D.

De todas formas, el juego incluye muchas misiones, a lo largo de las seis rutas, que nos obligarán a llevar a cabo distintos cometidos en situaciones de lo más variopinto. Es evidente que las cosas que se pueden hacer con un tren no son demasiadas (llegar a tiempo, respetar la velocidad, recoger y dejar pasajeros y vagones), pero las condiciones climáticas y las propias de cada misión ayudan a dar variedad y a mantener el interés por las posibilidades del juego.

DÓNDE SE HA METIDO TODO EL MUNDO

A pesar de los gráficos, que muestran un nivel de detalle bastante elevado, tanto en los trenes como en los paisajes, lo primero que llama la atención cuando uno se pone a los mandos de su locomotora y entra en una estación para realizar una parada, es la ausencia total de gente. Se supone que es un día de mucho tráfico, que la gente está esperando su tren para ir a trabajar, pero las estaciones y los vagones están desiertos. La verdad es que no esperábamos ni mucho menos unos pasajeros detallados y con animaciones faciales, pero sí cierta sensación de bulto al llegar al andén, y desde luego algo de vida en los vagones. La falta de figuras humanas nos parece un error grave del juego que afecta directamente a la calidad de la simulación, sobre todo en las misiones de recoger y dejar pasajeros.

MÁS PROBLEMAS

Otra cosa que no nos ha gustado nada es que el juego no se haya localizado al español y que tanto los excelentes tutoriales como los avisos y los textos estén en inglés. Por si esto fuera poco, el juego no incluye un manual, sino sólo un pequeño póster con la leyenda de las señales y las teclas y un folleto sobre la instalación. El manual se encuentra en los CD, y por supuesto está también en inglés.

Los requisitos también pueden convertirse en un problema. Según el fabricante, el juego funciona en un Pentium II a 266 MHz; lo hemos probado y efectivamente funciona de una forma fluida, aunque claro está, a un nivel mínimo de detalle y de resolución, y en un juego de estas características el aspecto del entorno es uno de los factores más importantes.

¿ORIGINAL?

«Train Simulator» es un simulador realista y lleno detalles para iniciados. Además es el primer programa sobre conducción de trenes que se realiza para PC, lo cual lo convierte en un título original. Tiene, de todas formas, algunas limitaciones más o menos graves, especialmente las relacionadas con la falta de figuras humanas y con el hecho de que no se haya traducido y de que no incluya manual en español. Es un buen comienzo, pero no es un billete de primera.

L.E.C.

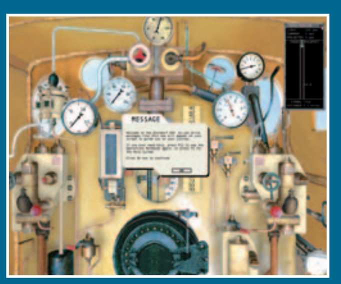
Cosas de japoneses



Los juegos de trenes no son precisamente un género habitual en el mundo de los compatibles. Hasta ahora, lo que más se acercaba a «Microsoft Train Simulator» era la saga de «Rail Road Tycoon», en la que representábamos el papel de un magnate de la industria ferroviaria. Desde luego, hasta hoy, y quitando alguna intervención especial en algún juego de acción en el que nos viéramos obligados a hacerlo por las circunstancias, los usuarios de compatibles no habíamos tenido la oportunidad de conducir un tren. Pero si eres japonés y tienes una consola, tal vez te suene un juego llamado «Densha De Go». Se trata de un simulador de trenes de Taito, desarrollado para PlayStation, que va ya por su tercera entrega (la última para PlayStation 2) y que ha causado tal furor que se ha fabricado un mando especial para el juego. Aunque el programa no ha salido del mercado japonés, y parece, más que nada, una extravagancia nipona, no descartamos que «Microsoft Train Simulator» siga ese camino y tenga el mismo éxito, salvando las distancias. Por si acaso os advertimos: el mando en cuestión es para PlayStation 2 pero quién sabe...

Tutoriales





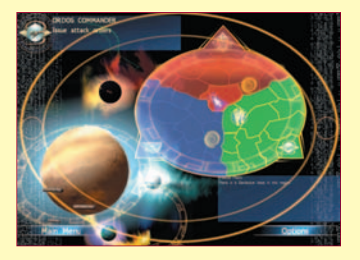
Aunque el manual está inglés y ni siquiera está en papel (dos cuestiones bastante decepcionantes en un juego de estas características) el juego incluye una serie de tutoriales de todos los trenes y de todas las situaciones posibles. Los tutoriales por supuesto también están en inglés, pero se han estructurado bastante bien, son claros y no se hacen demasiado pesados. Muchos de ellos serán imprescindibles para llevar a cabo algunas misiones correctamente, como por ejemplo aquellas en las que tengamos que enganchar o desenganchar vagones, o las de recoger y dejar pasajeros.

Compañía: **WESTWOOD / EA**

Disponible: **PC**

Género: **ESTRATEGIA**

Vuelve el combate a la superficie desierta de Arrakis. Westwood ha retomado la saga que la confirmó como una de las compañías más relevantes dentro del género de la estrategia táctica. «Emperor: Battle for Dune» es una versión muy mejorada y tridimensional de «Dune 2000» y aunque no añade realmente nada nuevo al género, cumple con gran corrección en todos los aspectos.





CPU: Pentium 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 600 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D) • **Multijugador:** Sí (Internet, LAN)

TECNOLOGÍA:	**80**
ADICCIÓN:	**70**

Los gráficos son preciosos, llenos de detalle y colorido, y con unos efectos espectaculares. «Emperor» no se ha traducido al castellano, algo tristemente habitual en los juegos de Westwood. Aparte de un nuevo entorno 3D, el juego no aporta ningún elemento novedoso ni al género ni a la saga en la que se inspira.

puntuación total **70**



Emperor: Battle for Dune

Sin novedad en el frente

Westwood es una compañía afincada en Las Vegas y especializada en la realización de juegos de estrategia en tiempo real. Muchos la conocen por ser responsable de series tan importantes como «Red Alert» o «Command & Conquer», aunque pocos recordarán que suyo es el mérito de haber sentado las bases del género con la publicación de «Dune 2», en 1992. Seguro que ni ellos se imaginaban lo que acababan de lograr entonces, un éxito sin precedentes que, para bien o para mal, marcó las directrices para el futuro desarrollo de un género tan importante como el que ahora nos ocupa. Nueve años más tarde aparece la segunda (no nos olvidemos de «Dune 2000») y tal vez definitiva secuela de aquel maravilloso programa. Para todos los que desconozcáis la famosa saga de Frank Herbert, en un futuro muy lejano los viajes espaciales podrán realizarse gracias a la Especia Melange, una preciada mercancía que sólo se encuentra bajo la superficie del planeta desierto Arrakis. Quien controla la Especia domina el universo conocido, así que no es de extrañar que tres grandes familas se enfrenten por el control de los yacimientos: los Atreides (justos y valerosos), los Harkonnen (mezquinos y sanguinarios) y los Ordos (fríos como su planeta de origen).

VERGONZOSO

Lo primero que llama la atención en «Emperor» es que, al contrario que sucede con el manual de usuario, todos los textos y voces aparecen en perfecto inglés. ¿No se suponía que éste era uno de los grandes lanzamientos de la temporada? ¿Cómo es que a nadie se le ha ocurrido traducirlo al castellano? Sobre todo, teniendo en cuenta que en otros países sí se ha localizado. Parece que alguna cabeza "pensantes" de Westwood debe seguir teniendo al español por un mercado insignificante en el que no merece la pena traducir juegos. Quizá algún día se den cuenta de que somos varios cientos de millones los que lo hablamos.



El entorno 3D no impide que el interfaz de juego sea calcado al resto de títulos de Westwood.

POCAS NOVEDADES

El juego incorpora las opciones típicas y deseables en el género: un tutorial, un modo escaramuza (que nos permite jugar una sola misión), una campaña con 150 misiones y un

Las torretas defensivas pueden llegar a resultar un insidioso enemigo y ocasionarnos muchas bajas.

La mayor virtud de «Emperor» es la calidad de sus gráficos preciosistas y sus numerosos efectos visuales



Si les demostramos toda nuestra valía, las tropas Sardaukar nos brindarán su inestimable ayuda.



Los Atreides son la Casa más civilizada y justa. No utilizan la violencia si no es necesario y por eso consiguen alianzas con pueblos como los Fremen.



Cuidado con los gusanos de la Especia. Aparecen de improviso y son peligrosos para nuestras fuerzas.

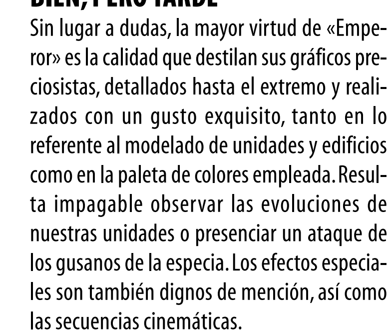






El sistema de juego es calcado al que pudimos disfrutar en «Dune 2» y no aporta nada nuevo





La Inteligencia Artificial de los grupos de soldados está bastante conseguida.



Los consejos de los Mentats son importantes para llevar a buen puerto los objetivos de la misión.



Los odiosos Harkonnen son la raza más violenta y sanguinaria. Sus legiones son implacables.

modo multijugador. El tutorial resulta menos útil de lo que cabría esperar, en parte porque los textos y voces aparecen en inglés, y en parte porque resulta demasiado confuso. El modo escaramuza nos permite entrar rápidamente en acción, pudiendo elegir cualquiera de los escenarios disponibles (al igual que «Z: Steel Soldiers», por poner un ejemplo). Aunque el modo multijugador es bastante completo, la campaña es el verdadero corazón del juego. Según la iniciemos se nos obligará a elegir la Casa a la que pertenecer y, una vez seleccionada, pasaremos a hablar con el Mentat (consejero visionario) de la Familia para que nos ponga al día de la situación en el planeta Arrakis. El sistema de juego es calcado al que pudimos disfrutar en «Dune 2» y en «Dune 2000». O sea, que resulta idéntico al del 90% de los juegos de estrategia en la actualidad: construimos unidades para así recoger materias primas (especia en este caso) y conseguir dinero que invertimos en la construcción de nuevas unidades. El interfaz gráfico ha cambiado y ahora es más aparente, pero la información que ofrece es la de siempre: un mapa del escenario, un indicador de los fondos disponibles y herramientas para construir vehículos, soldados y edificios. Nuestras unidades se controlan individual o colectivamente pinchando sobre ellas y una línea roja o verde indica la trayectoria que siguen y el destino hacia el que se dirigen.

Pero más allá de la inclusión de nuevas unidades, o de subgrupos de apoyo como pueden ser Fremen o Sardaukar y de los ataques esporádicos de los gusanos de la especia, nos encontramos con el típico juego de estrategia que se basa en la defensa y el ataque de determinadas posiciones. Y ahí se acaba todo en la práctica.

BIEN, PERO TARDE

Sin lugar a dudas, la mayor virtud de «Emperor» es la calidad que destilan sus gráficos preciosistas, detallados hasta el extremo y realizados con un gusto exquisito, tanto en lo referente al modelado de unidades y edificios como en la paleta de colores empleada. Resulta impagable observar las evoluciones de nuestras unidades o presenciar un ataque de los gusanos de la especia. Los efectos especiales son también dignos de mención, así como las secuencias cinemáticas.

«Emperor» es un buen juego, pero demasiado fiel al espíritu impuesto por su predecesor y, por tanto, incapaz de superarlo. El género de la estrategia parece anquilosado en un esquema inflexible, que sólo juegos como «Commandos» se han atrevido a desafiar. «Emperor» no iba a ser una excepción –y más teniendo en cuenta que es de Westwood, especialistas en vender el mismo juego con distintos disfraces– y no pretende aportar nada nuevo. De hecho, parece diseñado únicamente para fans de la saga que esperaban más de «Dune 2000» y que posean conocimientos de inglés.

I.C.C.

Los Antecedentes



Cuando apareció, allá por 1992, «Dune 2» supuso un cambio radical en la concepción de uno de los géneros con mayor aceptación en la actualidad. Todos los ingredientes de «Emperor» ya estaban servidos en «Dune 2», un juego que nos obligaba a controlar numerosas unidades y recursos de forma simultánea y en tiempo real. Cada unidad tenía sus virtudes y defectos, que debíamos aprovechar para culminar con éxito cada misión. «Dune 2» incorporaba otro elemento novedoso como la "niebla de batalla", que nos ocultaba el territorio aún por descubrir. Aquel programa también incluía una curiosa apostilla a la obra magna de Herbert, como era la invención de la traicionera Casa de los Ordos. En vista del éxito obtenido con aquel juego, Westwood publicó en 1998 una versión actualizada del programa con el título de «Dune 2000». Esta versión mejoraba el aspecto gráfico del original y la Inteligencia Artificial, además de incluir 27 misiones diferentes, y un modo multijugador para un número de hasta 6 jugadores. Sorprendentemente, «Dune 2000» sí estaba traducido al castellano. Algo que tiene su explicación en que, por aquel entonces, la distribuidora era distinta (Virgin), y tradujo todo el juego justo antes de que se produjera un cambio en las alianzas de distribución y ésta pasara a E.A.







Punto de Mira

- Compañía: **BLIZZARD / VIVENDI**
- Disponible: **PC**
- Género: **JDR**

En un mercado caracterizado por las sagas interminables y por las expansiones sin sentido resulta, sin duda, refrescante la llegada del último trabajo de Blizzard, «Lord of Destruction», una expansión que además de ampliar el juego original lo corrige y lo mejora de manera apreciable. Gustará a los fans de «Diablo». Garantizado.



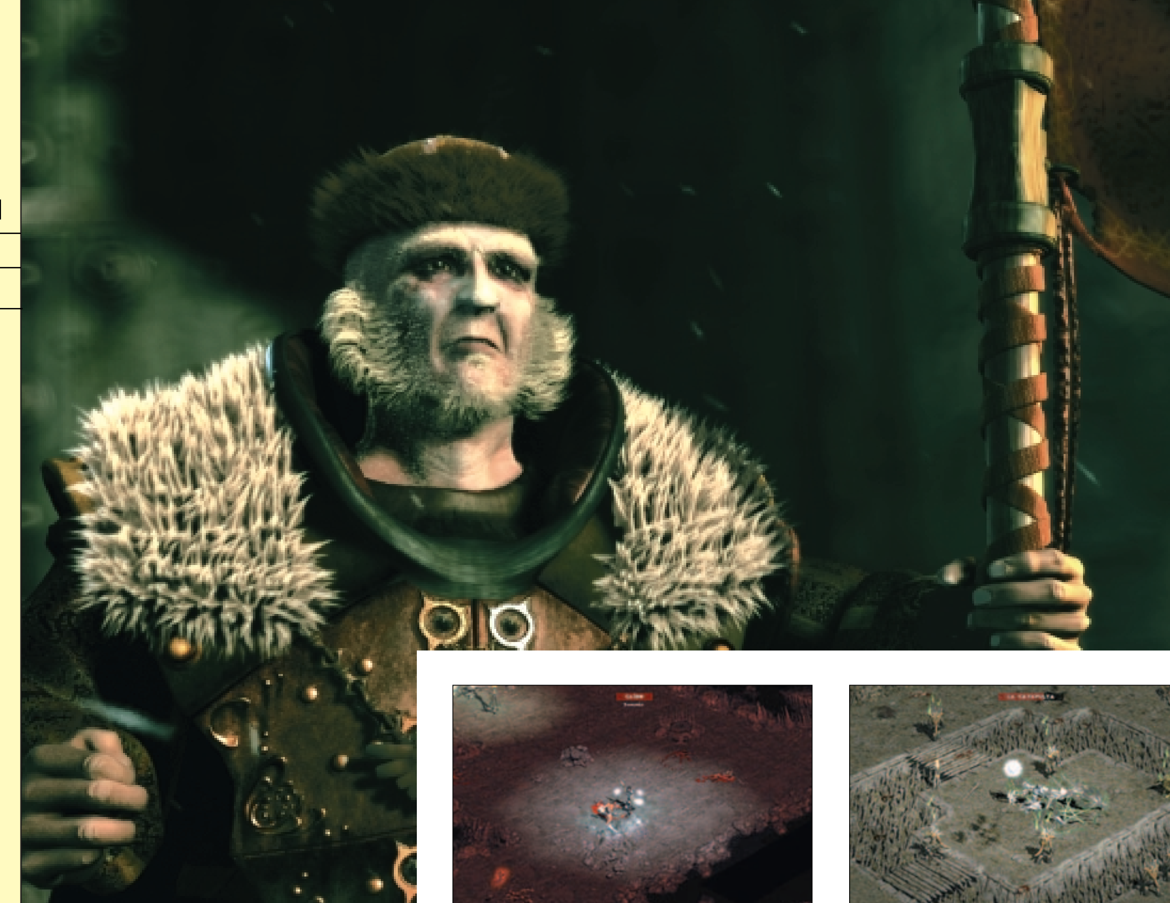


CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 800 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (compatible DirectX) • **Multijugador:** Sí (red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	**80**
ADICCIÓN:	**85**

Los dos nuevos personajes son sorprendentemente originales, hasta el punto de que permiten revisitar el juego desde un nuevo enfoque. Las novedades introducidas no modifican el sistema de juego de manera sustancial, así que si no te gustó «Diablo II» no esperes un milagro. Al aumentar la resolución del juego no sólo se mejora la calidad gráfica, sino que también mejora, sin duda, la jugabilidad.

puntuación total **86**



Diablo II Lord of Destruction

Corregido y aumentado

A fin de evitar confusiones no está de más que comencemos remarcando que «Lord of Destruction» no es un juego independiente sino que se trata de la expansión oficial del juego de Blizzard «Diablo II» y que requiere, por lo tanto, la posesión de una copia original de aquel. Esto hace que, como ocurre con todas las expansiones, su público potencial sea en su mayor parte el correspondiente a los que adquirieron el juego original.

Dentro de las novedades que aporta «Lord of Destruction» a «Diablo II» no sólo nos encontramos con elementos estrictamente originales, sino que también se han realizado algunas modificaciones sobre el sistema de juego original que en realidad no son sino pequeñas correcciones a fallos de la primera entrega o mejoras sobre aspectos confusos. Así, por ejemplo, ahora los personajes tendrán la opción de alternar de manera automáticamente entre dos equipaciones de armas y escudos diferentes sin más que pulsar una tecla. Además, se ha ampliado el tamaño del baúl de objetos de cada personaje, se ha modificado el funcionamiento de los mercenarios y, lo que resulta más importante, se ha ajustado la dificultad global del juego, modificando diferentes aspectos como el poder de los personajes o el tiempo de lanzamiento de algunos hechizos. Aunque por separado ninguna de estas modificaciones tiene una importancia crucial, evaluadas en conjunto le otorgan al juego un acabado mucho más pulido y funcional del que poseía el original. Por supuesto, su inclusión no justifica por sí misma el lanzamiento de una expansión, ya que se trata de cambios más propios de un parche, pero si lo analizamos a la inversa, puesto que la expansión tenía que aparecer es muy de agradecer el esfuerzo llevado por parte del equipo de desarrollo de Blizzard a cabo para incluir estas mejoras.



El juego ya no acaba en el cuarto capítulo. Tras completar la muerte de Diablo, Tyrael nos abrirá un portal a la ciudad bárbara de Harrogath.

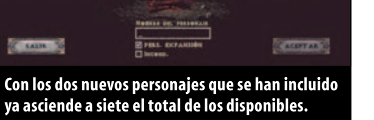


Al principio del quinto capítulo nuestra misión consistirá en defender Harrogath del asedio por parte de las fuerzas de Baal.

> A pesar del escaso tiempo transcurrido desde la aparición de «Diablo II», el contenido de la expansión justifica su lanzamiento

NUEVOS PERSONAJES

Entre los nuevos elementos introducidos en la expansión, destacan especialmente los dos nuevos personajes, el druida y la asesina, que aumentan hasta siete el total de los disponibles en el juego. El druida es un defensor de la naturaleza cuyas habilidades especiales incluyen los hechizos de tierra, aire y fuego, así como invocar animales y plantas y, especialmente, transformarse en hombre lobo o en hombre oso. Estas habilidades convierten al druida en uno de los personajes más versátiles y, por lo tanto, más poderosos del juego, capaz tanto de entablar con garantías enfrentamientos cuerpo a cuerpo como de utilizar con éxito hechizos a distancia. La asesina, por su parte, es experta en el combate cuerpo a cuerpo y posee un gran conocimiento de las

Con los dos nuevos personajes que se han incluido ya asciende a siete el total de los disponibles.



Para enfrentarse con Baal tendrás que llevar un personaje que sea realmente poderoso.

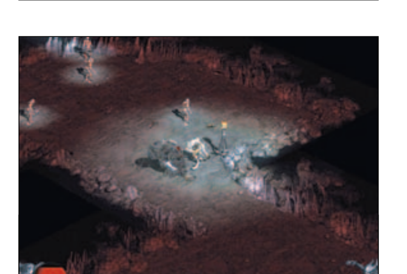


«Lord of Destruction» añade seis nuevas misiones al total de la aventura.



Se ha incluido un nuevo tipo de objeto que da sus beneficios con tan sólo llevar uno en el inventario.

En contra de lo que podría parecer, los dos nuevos personajes son suficientemente originales y atractivos



El druida es uno de los personajes más poderosos del juego, mezcla de mago y guerrero.

artes marciales pero también puede usar habilidades psíquicas, utilizar venenos o colocar mortales trampas. Aunque sin duda posee una considerable cantidad de poder, el control de este personaje es por momentos bastante complejo, especialmente en lo que se refiere a sus habilidades de artes marciales, por lo que resulta más apropiado para los usuarios más veteranos antes que para aquellos que se acerquen al juego por vez primera.

UN PERFECTO EPÍLOGO

El otro elemento de importancia incluido en la expansión es el nuevo capítulo, el quinto dentro de la continuidad general del juego, que retoma la acción justo donde se quedó al final de «Diablo II». En esta ocasión tendremos que perseguir a Baal en su acenso a la montaña sagrada de Arreat, para impedir que, desde su cima, gane al acceso al poder que le permitiría destruir el mundo. Como es habitual el capítulo cuenta con sus correspondientes seis búsquedas, aunque hay que destacar que están mucho más relacionadas entre sí de lo que sucedía en los capítulos del juego original, lo que contribuye a formar un argumento más hilvanado. Por otra parte a lo largo del capítulo nos encontramos con mapas mucho más largos que anchos, casi lineales, con lo que al atravesarlos la sensación de estar subiendo la ladera de una montaña se acrecienta. Así las cosas, si bien es cierto que a algunos aficionados les puede parecer escaso el único capítulo incluido, lo cierto es que se trata del más difícil de todos, uno de los más largos y, sin duda, el que mejor desarrollo y planteamiento tiene.

En este mismo sentido, un factor que contribuye alargar el tiempo de juego de esta expansión es que a este capítulo sólo se podrá acceder tras haber completado los cuatro anteriores, así que aunque podremos comenzar a jugarlo directamente si tenemos algún personaje con el que hayamos completado «Diablo II», para poder jugarlo con un druida o una asesina habrá que completar los capítulos anteriores.

MÁS DE TODO

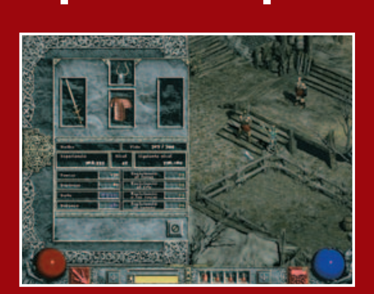
Si bien era previsible que «Lord of Destruction» incluiría una generosa ración de nuevos objetos de todo tipo, no lo era tanto la cantidad de pequeñas novedades y modificaciones introducidas en ellos. Así, por ejemplo, ahora cada clase de personaje dispone de un tipo de objeto sólo utilizable por ella, hay una nueva categoría de objetos llamados "de élite" de calidad muy elevada y se podrán engarzar nuevos tipos de objetos, como armas o armaduras. En conjunto, todas estas novedades contribuyen a fomentar la sensación de variedad que impregna todo el juego y que le da a la expansión un carácter propio, diferenciado del juego original.

Gráficamente, sin embargo, sólo se ha introducido un cambio, aunque eso sí, de mucha importancia, y es que ahora podremos subir la resolución del juego hasta unos espectaculares 800x600 puntos.

Además de que esto supone una evidente mejora estética, ya que con esta resolución todos los elementos del juego adquieren un aspecto mucho más nítido y definido, también se beneficia de ello la jugabilidad ya que la superficie visible aumenta considerablemente al subir la resolución. Evaluándola en conjunto «Lord of Destruction» es una expansión atípica, no sólo por el relativamente escaso tiempo transcurrido desde la aparición de «Diablo II», sino también porque corrige el juego original de manera apreciable. Se trata, no obstante, del mismo planteamiento básico así que no es probable que consiga conquistar a los que, en su momento, no conquistó el juego original. Cualquier aficionado a la serie, eso sí, quedará más que satisfecho con el resultado.

J.P.V.

Espadas de alquiler

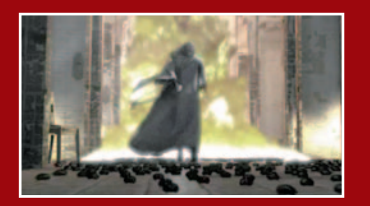




Uno de los cambios más interesantes de la expansión lo encontramos en el sistema de mercenarios que pasan de ser simples comparsas totalmente prescindibles a convertirse en individuos definidos con una gran influencia en el juego. Ahora, a diferencia de lo que sucedía en «Diablo II», los mercenarios pueden ganar puntos de experiencia y poseen puntuaciones de habilidad que aumentan cada vez que suben de nivel. Esto, unido a la posibilidad de llevar a un mercenario de capítulo en capítulo, resucitándolo incluso cuando muera, permite que estos personajes se puedan llegar a convertir en una ayuda muy a tener en cuenta capaz de facilitarnos enormemente nuestra tarea. Además, para hacerlos todavía más útiles, ahora podremos equipar a nuestros mercenarios con yelmos, armaduras, escudos o armas mágicas, dotándoles de un poder todavía mayor.

Cada vez mejor







A pesar de que las secuencias cinematográficas de los juegos de Blizzard son famosas por su calidad, la intro de «Lord of Destruction» ha conseguido sorprendernos una vez más. Y es que se trata de una secuencia que perfectamente podría haber salido de una película de animación, tanto por la calidad de los modelos utilizados, como por su argumento o su estupenda sonorización. La secuencia final, aunque comparte todas estas características, es, desgraciadamente, mucho más corta y, por lo tanto, mucho menos impresionante.



En el principio fue Diablo

El fenómeno «Diablo» tuvo su origen hace ya cinco años, cuando una relativamente joven compañía llamada Blizzard presentaba un revolucionario juego de rol que combinaba toda la complejidad del género con unas generosas dosis de acción estilo arcade. En él controlábamos a un personaje, a elegir de entre un guerrero, un mago o una ladrona, con el que a través de una perspectiva isométrica debíamos explorar una ingente cantidad de niveles mientras combatíamos en tiempo real con todo tipo de enemigos. Luego, a medida que íbamos matando enemigos, nuestro personaje ganaba armas y equipo mágicos, así como más poder en la forma de nuevos hechizos y habilidades, lo que le permitía enfrentarse a criaturas cada vez más poderosas. El resto, incluyendo una expansión y una secuela a su vez expandida, decenas de millones de copias vendidas en todo el mundo y uno de los servidores de Internet para juego online más activo de la red, pertenece, como suele decirse, a la historia de los videojuegos.

Punto de Mira

- Compañía: **MUCKY FOOT PRODUCTIONS / EIDOS**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Cualquiera pensaría que colonizar el espacio da pie a un programa de estrategia con los clásicos clichés del género; construcción, obtención de recursos, creación de un ejército y resto de acciones encaminadas a que nuestra colonia sobreviva en un entorno hostil. «Startopia» se erige sobre estos principios, pero su universo, la concepción gráfica y el desarrollo son tan originales, que suponen una intrépida corriente de aire fresco para un género como el que nos ocupa, que aunque sigue entusiasmando a sus fans, empieza a repetirse hasta la saciedad.



CPU: Pentium II 450 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (red local e Interne t)

TECNOLOGÍA:	**84**
ADICCIÓN:	**90**

La originalidad es desbordante y aparece en cada apartado del juego. Un número muy escaso de misiones en el modo de un jugador. Tanto la cámara virtual como los gráficos son excepcionales.

puntuación total **89**



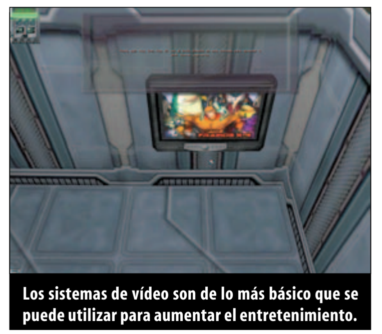
Startopia
Manager extraterrestre

La primera sorpresa que nos depara «Startopia» es nuestro movimiento por el entorno 3D. Las tres dimensiones ya empiezan a ser habituales en el género, pero aquí estamos en un entorno 3D gracias a una cámara virtual que podemos maniobrar a nuestro antojo con una simplicidad y libertad que recuerda a «Black & White». El control de la cámara es una delicia y podemos cambiar la altura, girar la vista y rotar para ofrecer todos los encuadres posibles, desde el primer plano hasta el exterior de la estación. Además, el motor soporta transformación e iluminación por hardware.

DIRIGIR ALGO NUEVO

La dirección de una estación espacial es mucho más complicada de lo que pueda imaginarse. Todas las misiones empiezan con un equipamiento básico y unos cuantos alienígenas, de entre nueve razas posibles cuyas habilidades, costumbres y forma de divertirse serán nuestra preocupación número uno, aunque a ésta le seguirán muchas otras. El objetivo es convertir nuestra estación espacial en un paraíso del recreo, la diversión y salud para cualquier raza alienígena. Todo un «Theme Park» galáctico al uso donde el dinero generado por los visitantes y la energía consumida por las instalaciones serán los recursos a gestionar durante todo el juego. Puede que todo esto suene un poco raro, pero los tutoriales explican de forma interactiva los conceptos básicos del sistema de juego y es inevitable quedar atrapado en el extravagante rol de director de la estación especial. Sólo con la práctica y el día a día se comprende el funcionamiento de cada instalación. Porque esa es la base del éxito en «Startopia», tener contentos a todos los alienígenas que viven en nuestra estructura y construir una estación espacial en la que deben interactuar, sin percances, todos los individuos de cada una de las nueve razas, que no sólo presentan un aspecto totalmente diferente, sino también distintas costumbres y habilidades, que además, en ocasiones, se enfrentarán unas con otras creando conflictos en el seno de nuestra base entre los grupos de habitantes.

> Un juego lleno de detalles, muy original, que trae un soplo de aire fresco a un género que empieza a estar ya saturado



Los sistemas de vídeo son de lo más básico que se puede utilizar para aumentar el entretenimiento.



El detalle gráfico que se ha alcanzado en el diseño de las razas es espectacular.



Los androides "currantes" son los constructores de las diversas instalaciones.



Los polvakian son una raza presumida y altanera, pero son tremendamente ricos.


El casino es imprescindible en toda estación espacial. Además de atraer visitantes produce buenos beneficios.


En las cubiertas biónicas se cultivan y crean toda clase de productos para comerciar.

Lo peor sin duda es el escaso número de misiones disponibles en el modo de un jugador


Con las misiones del tutorial aprenderemos en cuestión de minutos el funcionamiento del juego.

Los Kasvagorian son excelentes guerreros, pero también se dejan llevar por las bajas pasiones.


Conviene aprovechar al máximo el espacio del que se dispone para edificar en cada cubierta.

INSTALACIONES

Tanto el número como la tipología de las construcciones de la estación merecen el calificativo de impresionante; suministradores de comida, laboratorios para aumentar la tecnología, discotecas, moteles, nidos de amor, galerías de arte, cines, centros de salud, bares de todo tipo, etc. En total, más de sesenta tinglados que deberemos colocar en los sitios adecuados de las cubiertas. No todo será construir atracciones y tiendas, hay que gestionar las diversas clases de droides constructores y robots de seguridad. También hay que ocuparse de los transportes, el comercio y la diplomacia. Como es imperativo en el género, la gestión de la energía y del dinero son la base de todas las acciones, pero en realidad terminan por convertirse en el menor de nuestros problemas. Y, por último, la guerra, que no falta a la cita, pues deberemos tomar al asalto otras estaciones de empresas rivales o defender la nuestra de cualquier intento de absorción por las bravas.

Con una concepción gráfica tan grandiosa como original y divertida, la calidad de los escenarios es extraordinaria, con una depurada definición de los bloques que componen las cubiertas de la estación espacial. Las fuentes de luz, aunque no tienen una dinámica muy real, si ambientan a la perfección las distintas zonas. El uso del color, con una paleta de 32 bit, muestra una imaginación desbordante en la decoración de todos los elementos del escenario. El diseño de las instalaciones es portentoso, y nunca os cansaréis de apreciar los detalles más divertidos, e incluso rimbombantes, de las tiendas, centros de recreo, hospitales, fábricas y demás construcciones, todas ellas simplemente estrambóticas.

CRIATURAS CON VIDA

Pero la genialidad absoluta se da en los modelos 3D de las distintas razas, el complemento ideal para la espectacular inteligencia artificial que poseen. Las anatomías de los alienígenas, a pesar de su originalidad, parecen tan reales que la mayor parte del tiempo os pasaréis con la cámara en primer plano. Realmente se les coge cariño a estas criaturas por la vitalidad que exhiben. Hay momentos en los que parece que estamos jugando a «Dungeon Keeper», aunque el escenario resulta ser radicalmente distinto.

Si pensabais que un juego de estrategia de gestión de recursos podía ser muy entretenido pero demasiado serio, y no os ha bastado la diversión de «Theme Park Inc.», este «Startopia» es toda una pasada de entretenimiento e hilaridad. Técnicamente al más alto nivel, es una lástima que sólo haya diez de misiones en el modo de un jugador. Las batallas tampoco nos han convencido, pues aún siendo espectaculares por los efectos visuales y la extraordinaria realización de las unidades, son demasiado automáticas, y la participación del jugador es muy reducida. «Startopia» parece creado para el modo multijugador, donde seguramente arrasará tanto en redes locales como en Internet. Mucky Foot Productions, que ya sorprendió a propios y extraños con «Urban Chaos», vuelve a demostrar su valía, y empieza a convertirse en una referencia a tener en cuenta por la imaginación y calidad técnica de sus juegos.

A.T.I.

Multijugador, aún más divertido



Aunque no es cuestión de un día completar las diez misiones del modo campaña de un jugador, sí es cierto que en Mucky Foot se han quedado un poco cortos en este aspecto. Tal vez se ha debido a la intención prioritaria de dirigir el programa hacia el modo multijugador, tanto en red como a través de Internet, puesto que las opciones de configuración de objetivos son tan numerosas como atractivas.

A un nivel básico, se puede elegir que exista la posibilidad de guerra, marcador de puntuación que otorga la victoria o nivel de energía. Pero si queremos hacer que nuestro enfrentamiento contra otro humano sea más complejo, a la par que intenso y divertido, podemos establecer valores como la investigación, los territorios conquistados, el nivel de satisfacción de los visitantes o residentes, el porcentaje de meteoritos que pueden dañar a una estación espacial, posibilidad de erupciones solares que nos permitirán captar más energía y la presencia de espías que pueden sabotear nuestro parque de atracciones sideral. Todas estas opciones contribuyen a hacer mucho más complejo el modo multijugador.

Desde la propia web del programa se accede a un foro en el que se puede quedar con "startopianos" de todo el mundo para echar partidas y organizar campeonatos por Internet, lo que facilita en gran medida las cosas a la hora de adentrarse en el modo multijugador, evitando las búsquedas en servidores y demás.

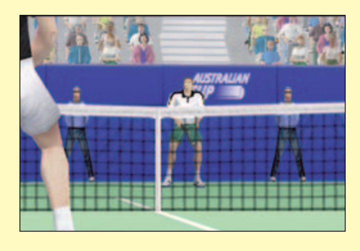




- Compañía: **CRYO / CARAPACE**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULACIÓN**



El tenis es uno de los deportes más populares en nuestro país y uno de los más complejos a la hora de trasladarlos a un PC. Muchos han sido los juegos que han tratado de adaptar este deporte, pero hasta la fecha ninguno ha sido capaz de consagrarse como el definitivo en PC. Sin embargo, Cryo pretende cambiar esto con la publicación de «Roland Garros 2001», un juego que sin ser la octava maravilla, sí resulta correcto y entretenido.



CPU: Pentium 300 MHz • **HD:** 500 MB • **RAM:** 64 MB • **Tarjeta 3D:** No. • **Multijugador:** Sí (cuatro jugadores en el mismo ordenador)

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	75

El aspecto gráfico del programa es bastante notable y el sonido muy espectacular. El interfaz de control resulta enrevesado y complejo de manejar. La oferta de juegos de tenis en PC es casi inexistente, así que tampoco hay mucho donde elegir.

puntuación total **65**





El juego incluye diferentes perspectivas de cámara y nos permite seleccionar la más adecuada.

Rolang Garros 2001

En el país de los ciegos...



Como sucede en la realidad, cada dos juegos los dos tenistas se tomarán un pequeño descanso.



Un buen entrenamiento con la maquina será del todo imprescindible para controlar al tenista.

Llega a nuestro país una nueva edición de «Roland Garros», el simulador de tenis diseñado por Carapace y publicado por Cryo. Tras el éxito cosechado por la anterior entrega, la compañía francesa viene completamente dispuesta a adjudicarse el premio al mejor juego de tenis diseñado nunca para PC. Quizá eso no sea decir mucho, debido a la escasez de títulos sobre este deporte, pero desde luego es un objetivo loable que ellos mismos se encargan de destacar. Puede que la modestia no sea la mayor virtud de esta compañía, que califica su propio juego como "el mejor juego de tenis para PC" o "el juego de tenis mejor logrado", aunque méritos no le faltan para atribuirse justamente tan sonoro galardón.

«Roland Garros 2001» intenta reflejar la dinámica y la emoción de la competición que da nombre al programa, probablemente una de las más carismáticas de todo el circuito oficial internacional. Para conseguirlo, los programadores han elaborado un completo simulador, que reproduce fidedignamente todas las canchas utilizadas en el torneo, así como los movimientos y golpes de los jugadores, la física de la pelota o la velocidad de la pista, y una extensa base de datos que incluye un recorrido histórico por el torneo, una visita virtual por el estadio, una galería de imágenes fotográficas y un juego de preguntas relacionadas con tan insigne competición, muy similar al incluido en la edición del pasado año.

«Roland Garros 2001» cumple perfectamente con su misión de entretener al jugador

VARIEDAD, LA JUSTA

Sin embargo, todos los forofos seguidores de un deporte como el tenis estarán de acuerdo en que la tierra batida no es el único terreno sobre el que merece la pena jugar. Precisamente por eso, los programadores se han decidido a incluir tres torneos alternativos –Inglaterra, Australia y Estados Unidos– en los que se juega sobre superficies diferentes.

Para los neófitos en la materia decir que, mientras en la tierra batida los rebotes son lentos y altos, sobre hierba sucede al contrario y que la fibra sintética aúna cualidades de ambas superficies. De cualquier forma, «Roland Garros 2001» nos obligará a practicar en todas ellas si queremos dominar la disciplina "Surface Supremacy" –la más complicada de todas– que nos obliga a convertirnos en campeón en todas las superficies.

Las modalidades de juego son pocas pero suficientes. De un lado, tenemos el clásico entrenamiento con un cañón que dispara pelotas, cosa muy útil para practicar recepciones desde todos los ángulos posibles, así como para mejorar nuestro tino y nuestra puntería. Para disputar un partido sin demora dispondremos de la típica opción de "Jugar un partido sencillo", que nos permitirá variar todos los parámetros del juego a placer, así como competir con nuestros amigos en el mismo ordenador. Por último, nos encontraremos un campeonato –la antes mencionada "Surface



Esta es la pantalla de selección de jugadores. Todos tienen diferentes cualidades de juego que hay que estudiar antes de decantarnos por uno u otro. Cuando ganemos torneos se añadirán nuevos jugadores a la lista.

Los jugadores celebran cada punto conseguido, o se enfadan cuando lo pierden.

Las modalidades de juego no son demasiadas a priori, pero en la práctica resultan suficientes


El calentamiento es muy necesario para estar en perfecta forma durante el encuentro.

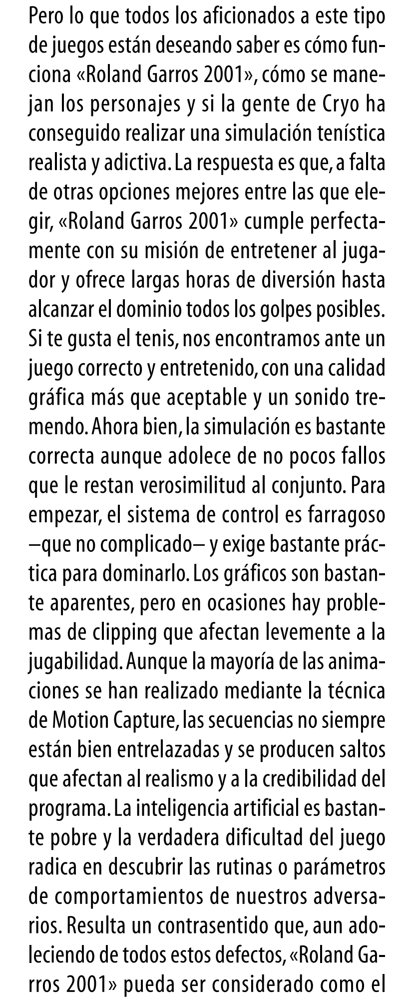



El juego incluye una completa base de datos sobre la competición que le da nombre.

Los gráficos son bastante buenos, destacando en especial las escenas automatizadas.



Supremacy"– con el que demostrar nuestro dominio de la raqueta sobre las cuatro pistas incluidas en el programa. Tres posibilidades de juego que pueden parecer escasas, aunque en la práctica se demuestran más que suficientes, sobre todo si tenemos en cuenta que «Roland Garros 2001» incluye una interesante y extensa base de datos que suple sobradamente esas carencias.
Sólo podemos achacarle entonces la inexistencia de opciones para juego compartido en red o a través de internet, cosa inexplicable en los tiempos que corren, aunque sí que podremos jugar con otros humanos a la vieja usanza, es decir, en el mismo ordenador.



NUESTRA OPINIÓN

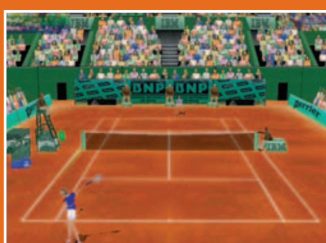
Pero lo que todos los aficionados a este tipo de juegos están deseando saber es cómo funciona «Roland Garros 2001», cómo se manejan los personajes y si la gente de Cryo ha conseguido realizar una simulación tenística realista y adictiva. La respuesta es que, a falta de otras opciones mejores entre las que elegir, «Roland Garros 2001» cumple perfectamente con su misión de entretener al jugador y ofrece largas horas de diversión hasta alcanzar el dominio todos los golpes posibles. Si te gusta el tenis, nos encontramos ante un juego correcto y entretenido, con una calidad gráfica más que aceptable y un sonido tremendo. Ahora bien, la simulación es bastante correcta aunque adolece de no pocos fallos que le restan verosimilitud al conjunto. Para empezar, el sistema de control es farragoso –que no complicado– y exige bastante práctica para dominarlo. Los gráficos son bastante aparentes, pero en ocasiones hay problemas de clipping que afectan levemente a la jugabilidad. Aunque la mayoría de las animaciones se han realizado mediante la técnica de Motion Capture, las secuencias no siempre están bien entrelazadas y se producen saltos que afectan al realismo y a la credibilidad del programa. La inteligencia artificial es bastante pobre y la verdadera dificultad del juego radica en descubrir las rutinas o parámetros de comportamientos de nuestros adversarios. Resulta un contrasentido que, aun adoleciendo de todos estos defectos, «Roland Garros 2001» pueda ser considerado como el mejor simulador de tenis diseñado para PC. Y más si tenemos en cuenta que el juego funciona mucho mejor como arcade que como simulador. Pero ya se sabe, en el país de los ciegos, el tuerto es el rey.
«Roland Garros 2001» es un juego divertido y recomendable para todos los aficionados al tenis que busquen diversión sin complicaciones. Todos los que buscamos algo más tendremos que seguir esperando, poniendo velas a la virgen y rezando para que alguien se decida a adaptar «Virtua Tennis» para PC de una vez por todas. Quién sabe, quizás un día de estos suene la flauta...

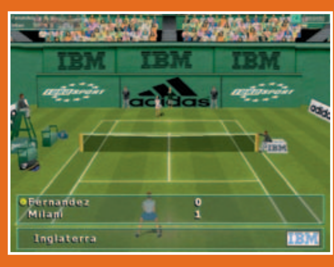
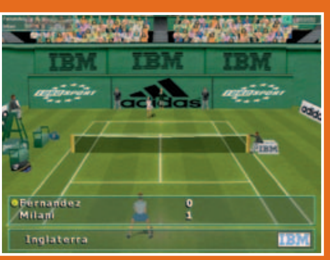
I.C.C.



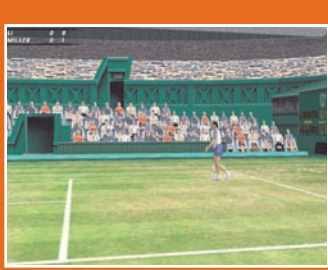



Más de lo mismo



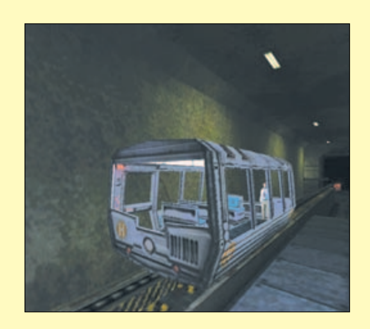



«Roland Garros 2001» es un buen juego, aunque parte de una idea escasamente original. Para todos aquellos que no lo sepan, ésta es la tercera parte de una saga iniciada en 1999. Desde el primer momento, este juego destacó como el mejor de su clase –a pesar de todos sus defectos, que ya los tenía–, merced a la adecuada simulación que realizaba del tenis como deporte. Aquella primera versión ya incluía una enciclopedia sobre Roland Garros, así como un archivo fotográfico bastante completo. La segunda parte del programa apareció durante el año 2000, e introducía algunas mejoras sustanciales, como un engine 3D remozado y un mejor aspecto gráfico. Además, el programa incluía un mayor número de tenistas masculinos y femeninos. Un año más tarde ha aparecido una nueva versión de este juego y las mejoras son, muy a pesar nuestro, prácticamente inexistentes. Cierto es que ahora se ha duplicado el número de tenistas disponibles y que se ha pulido mínimamente el aspecto gráfico, pero los fallos en las animaciones y los problemas con el interfaz de control, lejos de solucionarse, se han mantenido y hasta institucionalizado en las sucesivas entregas.




Punto de Mira

- Compañía: **GEARBOX SOFTWARE / SIERRA**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



Los devotos de «Half-Life» están de enhorabuena, porque tras la aparición de los distintos episodios de la saga de Sierra, por fin tienen a su entera disposición un capítulo nuevo e independiente que, sin ser revolucionario, mantiene intacta la filosofía de añadir aventura a un arcade imprevisible. Pero, al final, se hace muy corto en su vida.



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda) • **Multijugador:** Sí (red local, Internet).

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	75

Todo el universo y estilo de «Half-Life» con esos impagables toques de aventura imprevisible que disparan la adicción. Los gráficos están desfasados, producto de un engine con tres años de edad. Resulta muy corto. Incluye la versión multijugador de «Half-Life»: «Opposing Force».

puntuación total **70**



Half-Life Blue Shift

Black Mesa ha encogido

La observación de las cámaras de vigilancia nos permitirá asistir a escenas que nos darán valiosa información.

La historia de «Half-Life» es digna de ser escrita por un autor de culebrones. Partiendo de un engine creado por id Software, los chicos de Valve añadieron elementos de aventura al desarrollo y una asombrosa IA a los enemigos, una combinación que provocó una auténtica conmoción por su jugabilidad. Fue tal su éxito, que Sierra registró el nombre y explotó su fama con diversos packs y ediciones especiales, y no todas han llegado a comercializarse en nuestro país. Valve llegó a licenciar su engine y Rewolf lo utilizó en su notable «Gunman Chronicles». Ahora ha sido GearBox Software la compañía encargada de seguir explotando la gallina de los huevos de oro.

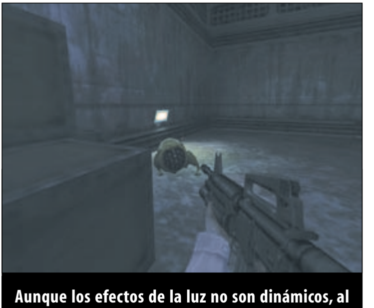
DECEPCIÓN GRÁFICA

Una de las promesas de esta nueva entrega de «Half-Life» era la actualización de los gráficos y, en efecto, durante la instalación del programa aparece la opción de instalar los contenidos de la versión de alta definición, que sustituye los archivos de texturas de la versión normal por texturas en alta resolución. Ahora bien, el aspecto de esta versión con mapeados de texturas de gran tamaño dista mucho de ser el esperado, y hasta se puede decir que la decepción es total, pues la mejora en definición y detalle del entorno es inapreciable y los filtrados siguen siendo muy

Demasiado parecido a «Half-Life», una virtud o un defecto, según se mire

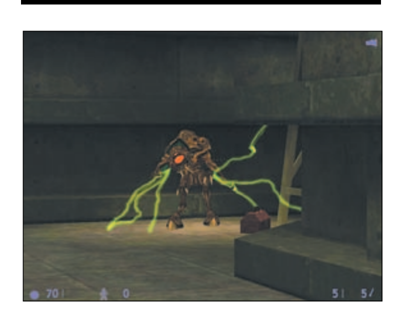


El extra de las texturas de alta definición sólo es apreciable en los modelos poligonales de los personajes, que se generan con más detalle, como se puede apreciar en esta imagen.



Aunque los efectos de la luz no son dinámicos, al menos pueden desvelarnos la posición de los que acechan en las sombras para emboscarnos.


Este espejo no muestra el reflejo; y es uno de los muchos elementos inútiles del decorado.




Asistiremos como espectadores a secuencias de acontecimientos ajenos a nuestra voluntad que determinarán nuestros objetivos en la aventura. Conviene tener los ojos bien abiertos para no perderse detalle de la historia.

La opción multijugador sólo está incluida en la versión para este modo de «Half-Life: Opposing Force», una maniobra comercial discutible


Los mecanismos que abren nuevas puertas o dan acceso a ciertas zonas de los escenarios se mantienen siempre dentro de cierta lógica, lo que facilita ir avanzando a lo largo de la aventura.

pobres. Sólo en los rostros y en los modelados poligonales de los personajes se deja ver la aplicación de unas texturas más complejas, así como en el diseño de las armas que aparecen en primer plano. La riqueza y realismo de los escenarios tampoco invita al elogio, pues los efectos de iluminación no pasan de estar texturizados sobre paredes y techos, parece que la luz dinámica es un imposible en el motor gráfico de «Half-Life», que no olvidemos fue programado hace tres años. Más difícil es pasar por alto la escasa interacción con los elementos del decorado, lo que se traduce en que los disparos no destrozan lámparas, ventanas, cámaras, muebles y demás atrezzo, sólo algunas cajas saltan en mil pedazos para saciar nuestras ansias destructivas.

En lo que no falla «Half-Life Blue Shift» es en la recreación del inconfundible estilo del original, esa prodigiosa mezcla de aventura y arcade que cautivó a millones de jugadores que por aquel entonces no habían pasado del disparo rápido de «Quake III» y similares.

La historia nos devuelve al complejo científico Black Mesa. Una vez más, un experimento ha acabado en desastre con el resultado de la invasión de las instalaciones por formas de vida tan extrañas como inteligentes y agresivas. Pero este trivial argumento no se limita a dar pie al consabido arcade de perspectiva subjetiva, pues «Blue Shift» evita el egocentrismo tan característico de este género, ya que el desarrollo no gira a nuestro alrededor sino que formamos parte del mismo y en cualquier momento pueden producirse acontecimientos independientes a nuestras acciones; el trabajo de los científicos, alguien que abre una puerta cerrada con un soplete y otros sucesos que, por inesperados, siempre nos mantienen en vilo y nos llevan de sorpresa en sorpresa.

ACCIÓN SIN LÍMITE

Los objetivos de cada nivel son tan variados como inescrutable es el camino para su consecución, puesto que al cotidiano método de ir recorriendo el mapeado mientras se aniquila por doquier hay que añadir otras acciones más cerebrales; escucha de las conversaciones, búsqueda de personajes que nos darán pistas, nos indicarán nuestro objetivo y nos seguirán si es nuestro deseo. Un segundo elemento que convierte a la acción en un portento de adicción es la elevada IA de unos enemigos que nos la pueden jugar, independientemente de su aspecto y armamento. Por último, el tercer rasgo marca de la casa son los puzzles en forma de complejos mecanismos que debemos estudiar a fondo.

Siempre hemos destacado el extraordinario audio de la serie, y este nuevo programa de la saga «Half-Life» vuelve a ser un modelo a seguir en la demostración de las excelencias del sonido 3D interactivo en tiempo real. A la perfecta localización por los cuatro canales de unos efectos de sonido de enorme calidad, hay que unir el tratamiento de ecos, reverberaciones y oclusiones gracias al empleo de las últimas versiones de las librerías EAX y Aureal A3D. La atmósfera acústica es electrizante, incluso llega a jugar un papel decisivo en la acción. Es una lástima que el doblaje de las voces sea pésimo.

SE HACE CORTO

Hay opción multijugador, pero su inclusión es un tanto discutible, pues está disponible mediante la versión correspondiente de «Half-Life: Opposing Force». Una buena maniobra comercial, pero el colmo de la falta de originalidad. «Blue Shift» es imprescindible para todos los fanáticos de la serie, pero ya les avisamos que quizá se les haga demasiado corto.

A.T.I.

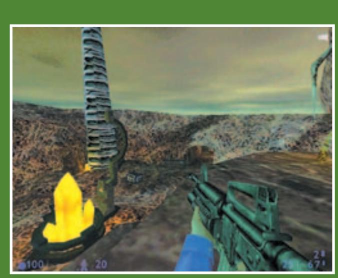
IA Desafiante







Es probable que se nos haya pegado el lenguaje de los científicos de Black Mesa, pero por lo menos hay que reconocer que su negligencia a la hora de realizar sus experimentos nos ha brindado la posibilidad de enfrentarnos a criaturas con una inteligencia artificial tan desarrollada que suponen un reto para los que están acostumbrados a disparar contra físicos terroríficos que a la hora de defenderse se comportan como patitos de feria. Tanto los soldados como los monstruos genéticos que nos acosarán son capaces de ocultarse y parapetarse de la forma más profesional, y si se ven en desventaja saldrán corriendo para contraatacar cuando la situación sea más favorable. Para combatir esta elevada IA disponemos de un arsenal poco variado y con escasa originalidad, pero eficaz como pocos. Podemos ensayar con su poder de devastación en el área de ejercicios y prácticas de tiro. De hecho, es indispensable conocer la versatilidad y funciones de cada arma, sin olvidar la utilidad del equipamiento auxiliar. Incluso podremos hacernos con armas biológicas con vida propia, como los bichos que podemos arrojar sobre los enemigos para que los ataquen, aunque si son rechazados se volverán contra nosotros.





- Compañía: **CRYO**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**



Aparece en estos días la secuela de «El Rey Arturo», una de las últimas franquicias desarrolladas por Cryo. Y como ocurre en alguna de las aventuras de la compañía gala, la ambientación y el rigor histórico no son sino una excusa para encubrir productos de una dudosa calidad en los que parece que las escenas cinemáticas son casi más importantes que el propio juego.



CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 386 MB • **Tarjeta 3D:** Recomendada (8 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	40

Los constantes saltos entre los diferentes planos consiguen desorientar al jugador. Los gráficos son realmente malos y ni siquiera los renders ofrecen la calidad que se podía esperar de ellos. Inexplicablemente, algunas escenas son idénticas a las de la anterior entrega de la saga.

puntuación total **40**



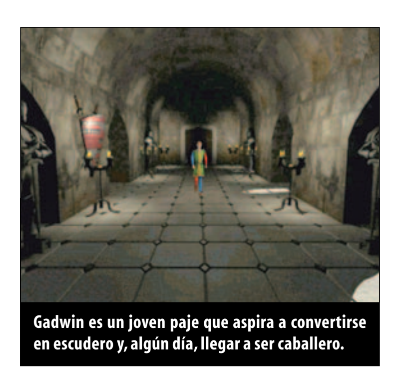
El Rey Arturo: Capítulo II, El Secreto de Merlín

Un paso atrás

Cryo se ha especializado desde sus inicios en la realización de aventuras con un apartado gráfico muy cuidado, repletas de secuencias cinemáticas de gran calidad que suplen la escasa interacción que permite el programa. El jugador se limita a resolver puzzles y acertijos más o menos complicados para seguir avanzando en el juego y así poder acceder a la siguiente secuencia animada. La mejor cualidad de estos juegos es que se encuentran ambientados en sucesos o épocas históricas notables, de tal forma que los usuarios aprenden al mismo tiempo que se divierten.

REGRESO AL PASADO

El capítulo segundo de «El Rey Arturo» comienza allí donde terminó el primero. De nuevo encarnamos a un joven paje llamado Gadwin, ansioso por aprender más sobre las leyendas artúricas, que acude diariamente a la presencia del maestro Foulque, un viejo escribano experto en el tema. Junto a él aprenderá todo lo necesario sobre Bradwen, el "Caballero del Dragón Rojo", uno de los más valerosos guerreros del Rey y pieza fundamental para la consolidación del imperio Bretón. El anciano Foulque acaba de finalizar la redacción de las gestas de Bradwen que, se-



Gadwin es un joven paje que aspira a convertirse en escudero y, algún día, llegar a ser caballero.



El joven Gadwin visita al anciano Foulque para aprender la leyenda del caballero Bradwen.



> «El Rey Arturo 2» no consigue enganchar al jugador ni tampoco le invita a seguir adelante con su gesta



Todo el juego se desarrolla en la campiña inglesa en los tiempos del mítico rey Arturo.



Algunas escenas se repiten, con ligeros cambios, tanto con el Bradwen cruzado como con el celta.



En el poblado, Bradwen tendrá que interrogar a su lugarteniente para averiguar lo que sucede.



Bradwen el celta recuerda en su aspecto físico a Braveheart. Es todo rabia y fuerza bruta.



Tendremos que ir a visitar a nuestros súbditos para recabar información sobre unos extraños sucesos.



Para sonsacar a este pequeño truhán no habrá más remedio que utilizar métodos expeditivos



La calidad de los escenarios es bastante desigual. Mientras que algunos elementos están bien definidos y son nítidos, otros como los fondos aparecen horriblemente pixelados.

Los modelos de los personajes están construidos con un ínfimo número de polígonos



El primer obstáculo con que se encuentra Bradwen el cruzado es esta campesina vengativa.

gún los datos existentes, se dividen entre las aventuras de Bradwen el Celta y las de Bradwen el caballero de la Cristiandad.
De igual modo que sucedía en el primer episodio, cada una de estas historias se encuentra escrita en un volumen distinto y, dependiendo de cual elija Gadwin, la historia seguirá por unos u otros derroteros. El comienzo del juego es virtualmente idéntico al de la primera entrega, llegando incluso a emplear los mismos escenarios que ya visitáramos en su predecesor. Puestos a emplear localizaciones comunes, lo menos que se podía pedir a los diseñadores del juego era que los gráficos hubieran sido retocados o mejorados de alguna manera. Sin embargo, no esperéis encontrar nada de eso en esta continuación de «El Rey Arturo».

POCA CALIDAD

Tras elegir el libro que queremos leer, pasamos a visualizar la primera secuencia animada. Aunque los juegos de Cryo suelen caracterizarse por la calidad que derrochan este tipo de escenas, las cinemáticas de «El Rey Arturo» no están a la altura de las circunstancias, debido en parte a la forma en que mezclan imágenes renderizadas en alta poligonación y modelos tridimensionales con mucha menos resolución. Las escenas son espectaculares, sí, pero también difusas y vacías de contenido, y sin duda podían estar mucho mejor realizadas. Mala cosa, teniendo en cuenta que este tipo de escenas son la especialidad de la casa.
Una vez visualizada la introducción pasamos a controlar a Bradwen el guerrero, que supuestamente vivirá aventuras muy diferentes, ya sea como celta o como cruzado. Supuestamente porque en realidad ambas vías apenas difieren entre sí. Y es que los escenarios que visitaremos son prácticamente iguales y sólo varía la apariencia de nuestro personaje y algunos acertijos a los que se enfrenta. Las decepciones se suceden según avanzamos por el juego; porque, a pesar del interés inherente a la historia que relata, «El Rey Arturo 2» no consigue enganchar al jugador ni tampoco le invita a seguir adelante con su gesta. Esto es debido a que el juego naufraga en todos los aspectos técnicos, empezando por un interfaz de control poco intuitivo e impreciso –exactamente igual al que sufrimos en la primera entrega– capaz de crispar los nervios del jugador más sosegado. Interactuar con los personajes es sumamente complicado y la dificultad del juego radica más en aprender a usar la interfaz que en resolver los acertijos que se nos plantean.

VISUALMENTE DEFICIENTE

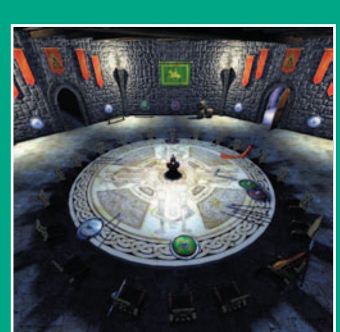
Tampoco los gráficos nos invitan a continuar jugando. Aunque las aventuras gráficas suelen caracterizarse por una excepcional calidad y riqueza gráfica, «Arturo 2» ofrece un aspecto descuidado e imperfecto, tanto en la ejecución de los escenarios como en la de los modelos 3D de los personajes. Los escenarios bidimensionales que aparecen en el juego están bien realizados pero aparecen en el juego con una resolución demasiado baja y, en ocasiones, se muestran horriblemente pixelados. La interacción con los decorados es mínima ya que, aunque aparecen numerosos objetos diseminados por el escenario, rara vez podremos recogerlos o interactuar con ellos. Así mismo, los modelos de los personajes dejan mucho que desear, ya que todos ellos están construidos con un ínfimo número de polígonos, lo que se traduce en unos personajes irreales y angulosos, propios de un juego producido varios años atrás. Los movimientos de los personajes son muy básicos, y, en ocasiones, resultan demasiado bruscos. Sorprende por tanto encontrarse con animaciones tan esmeradas como las que disfrutamos cuando nuestro héroe cabalga en su brioso corcel, que denotan la desidia reinante en todo el proyecto.

CONCLUSIONES

«El Rey Arturo 2» adolece de muchos otros defectos, como un sistema de cámaras prefijadas que, con continuos saltos, sólo contribuye a desorientar al jugador. El sonido cumple su función de manera muy discreta. Los chicos de Cryo se han estrellado con esta nueva producción, que en ningún momento hace honor a las leyendas en las que se inspira.

I.C.C.

El primer episodio





«El Rey Arturo y El Secreto de Merlín» es la continuación de un juego que salió hace algunos meses. Tras series como «Egipto» o «Atlantis», los diseñadores de Cryo decidieron inaugurar otra saga inspirada en las heroicas gestas de los caballeros afines al caudillo Bretón. Así surgió «El Rey Arturo y Los Orígenes de la Tabla Redonda», una aventura gráfica que indagaba en los primeros años del reinado del renombrado monarca. Lo extraño del caso fue que, al contrario de lo que cabría esperar, la aventura no estaba protagonizada por Arturo sino por uno de los caballeros afines a su causa llamado Bradwen. Al contrario que en juegos como el antes mencionado «Egipto», en que la acción se desarrollaba desde una perspectiva subjetiva prefijada y bidimensional, «El Rey Arturo» ofrecía una vista en tercera persona de la acción, incorporando modelos verdaderamente tridimensionales que se desplazaban libremente por un entorno prerrenderizado, continuando así con la línea inaugurada con «Time Machine» o «La Odisea».





- Compañía: **PAPYRUS/SIERRA**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



Tras una década trasladando, al principio a los Amiga y después a los compatibles, toda la emoción del automovilismo americano, Papyrus nos presenta una cuarta entrega de su simulador de Nascar. Y, con la excepción de la consabida y esperada actualización técnica, no hay nada nuevo bajo el sol.





CPU: Pentium II 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** Sí. • **Multijugador:** Sí (Internet)

TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**80**

La sensación de velocidad os dejará pegados a la silla. Falta detalle y filtrado en los coches y en los graderíos, carteles, etc. Las repeticiones son deslumbrantes y conducir chocándonos contra todos es de lo más divertido.

puntuación total **70**



Nascar Racing 4

Antología de la chatarra

Para los que empiezan a aficionarse a esta disciplina gracias a películas como "Días de trueno" pero todavía desconocen las características de la Nascar, resumiremos su esencia diciendo que el objetivo de cada carrera es completar una serie de vueltas en circuitos ovales, es decir, que combinan largas rectas con curvas muy peraltadas de gran recorrido. Esta particularidad de los trazados determina por completo el estilo de conducción y las características de los vehículos de competición. La conducción se podría calificar de lineal, pero no por ello está exenta de técnica, pues se necesita saber cómo frenar y deslizar el coche hacia la parte inferior del trazado oval para luego acelerar mientras acercamos el coche a la pared exterior, que debe servirnos de túnel de viento hasta volver a descender al interior. En definitiva, ningún malabarismo con el volante, pero sí mucha precisión con el acelerador y el freno y, sobre todo, una sangre fría a prueba de todo para aguantar más de dos horas dando vueltas a un circuito oval.

ASFALTO CALIENTE

Como dar vueltas y más vueltas a un circuito puede resultar muy aburrido si se siguiera la reglamentación de la Fórmula 1, la Nascar tiene unas normas lo bastante permisivas como para hacer la vista gorda en los numerosos toques y adelantamientos suicidas que se producen continuamente durante la carrera. No en vano, son los accidentes lo primero que se nos viene a la cabeza cuando pensamos en la Nascar, pues suelen llegar a los telediarios nacionales mucho antes que los resultados o las proezas de un piloto, un claro indicador de su total protagonismo en esta disciplina del motor. Hasta tal punto son las catástrofes sobre el circuito lo que buscan los aficionados, que «Nascar Racing 4» tiene en las repeticiones su mayor virtud, con un completo sistema de vídeo profesional a disposición del jugador, que podrá avanzar cuadro a cuadro desde más de diez cámaras, seguir al coche implicado, ir directamente al meollo del accidente, realizar montajes se secuencias para grabarlas en el disco duro y todas las posibilidades imaginables en lo que se refiere a la edición de imagen.

Los piques durante toda la carrera son una bomba de adicción

El diseño y realización del modelo poligonal de los coches no es muy elaborado.



El vallado que recorre el exterior del circuito recrea perfectamente la sensación de velocidad.



El de Daytona es uno de los veinte circuitos de la competición. El 90% de todos ellos son ovales.


La cámara subjetiva colocada en el parachoques genera la sensación de velocidad más radical, pero cuando los coches están pegados puede resultar confusa; en estos casos es mejor optar por la vista de persecución.


En los accidentes se pueden ver involucrados una gran cantidad de coches. Es un circo sobre ruedas.

El motor gráfico del juego soporta Transformación e Iluminación por hardware


El humo durante los accidentes puede disminuir toda visibilidad y por momentos hay que aferrarse al instinto de piloto.


Las repeticiones disponen de todos los controles de reproducción y más de diez cámaras para revivir los accidentes mejor aún que en directo.


En los boxes contemplaremos como los mecánicos cambian los neumáticos, llenan nuestro depósito y arreglan los inevitable abollones de la chapa.

Los coches de la Nascar son lo más parecido a montar en un tanque con 700 caballos de potencia. Aunque la chapa y los elementos del exterior de su carrocería se desprenden fácilmente para la absorción de los golpes y, claro está, la espectacularidad de los choques, el cockpit interior está reforzado con barras de hierro y titanio de tal forma que es muy raro que tan mastodónticos accidentes concluyan en tragedia. Esta preparación de los coches hace que al volante parezca que vamos mucho más lento de lo que realmente marca el velocímetro. Por suerte, en «Nascar Racing 4» la solución pasa por olvidarse de la cámara interna y activar la cámara del parachoques, que transmite gran sensación de velocidad, muy superior a la del resto de cámaras de acción –sobre el capó, interna y persecución–.

A 280 KM/H

El realismo en la sensación de velocidad siempre ha sido uno de los puntos fuertes de esta serie, y en esta cuarta entrega se roza el infarto al volante, pues la detallada realización del entramado de vallas sobre el muro exterior del circuito consigue que al pasar junto a ellas –casi todo el tiempo, dada la idiosincrasia del trazado–, nos sintamos como en un túnel de velocidad. Los sombreados no son muy realistas, pero junto a la goma quemada sobre un asfalto bien texturizado, también contribuyen a que desde la perspectiva del parachoques la sensación de velocidad sea impactante.

El motor gráfico apenas se ha retocado, y sólo cabe destacar que ahora soporta Transformación e Iluminación por hardware; así, las tarjetas gráficas que integran esta función permiten jugar en hasta 1280x1024 en 32 bit sin problemas y con una fluidez envidiable. El sonido también es sensacional, con un posicionamiento 3D interactivo tan atronador que la membrana de los altavoces traseros se expandirá al máximo cuando suenen los bramidos de los coches situados a la zaga.

CASI NADA NUEVO

Lo mismo de siempre es un escueto pero inmejorable resumen de lo que propone esta cuarta entrega, y se pueden criticar aspectos como la mediocre realización tanto de los coches como de los decorados de los circuitos. Pero «Nascar Racing 4» tiene esa sensación de velocidad electrizante que nos pega al volante, las repeticiones son una gozada total, el sonido es para ponerlo en demostraciones de audio 3D y los piques son una bomba de adicción, por lo que podemos olvidar su excesivo parecido con la tercera parte para pasar un buen rato luchando a volante partido contra la malévola IA o, mejor aún, contra los amigos en las partidas multijugador.

A.T.I

Ríete de Ben-Hur



La IA de los pilotos controlados por el ordenador está programada para liarla a cada segundo; es como si no supieran que existe el freno. Vamos, que es imprescindible ser un maestro en el cuerpo a cuerpo, es decir, hay que tener los nervios de acero y las manos ligeras para controlar el coche cuando hemos recibido un toque por detrás, al derrapar, saber cómo empotrar a un rival contra el muro sin arriesgar nuestro control y, por encima de todo, estar atento a lo que ocurre por delante porque en cualquier momento se puede organizar una debacle de chapa y humo que tendremos que esquivar como podamos. En definitiva, lo más adictivo de «Nascar Racing 4» es que premia toda suerte de maniobras que en otras disciplinas se consideran como malas artes.



Simulación y arcade



Nada más pisar el freno el coche pierde tracción y se enfila hacia el muro exterior; es la clave del comportamiento de un coche de competición Nascar. Como hasta ahora venía siendo habitual en la serie, el realismo en las reacciones de los coches es muy elevado, hasta el punto de que más de uno se desesperará al ver como se va contra el muro por mucho que intente domar a unos vehículos intratables.

La configuración es esencial, y para ello el potente motor de cálculo es muy sensible a los valores establecidos en los siguientes apartados: inclinación, equilibrado y presión de los neumáticos, distribución del peso entre los ejes, amortiguadores, barra estabilizadora, inclinación de los elementos de la suspensión, ángulo de la dirección, relaciones de la caja de cambio, alerones y faldones aerodinámicos. El manual es magnífico e incluye la explicación de todos estos elementos en la preparación del coche, así como consejos de los ingenieros de la Nascar. Ahora bien, si lo que buscáis es divertiros organizando una especie de "Cannonball" o "Aquellos locos con sus locos cacharros" sobre coches de competición, disfrutaréis como nunca con un modo arcade que, sin obviar lo básico del pilotaje, sí es más permisivo con todo lo relacionado con la física, la dinámica y el realismo.

En ambos casos, arcade y simulación, es recomendable usar volante y pedales como dispositivo de control, pues la sensibilidad del teclado es muy limitada, sin olvidar que la configuración del mismo sólo admite teclas del teclado numérico.





Punto de Mira

- Compañía: **CRYO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



En el mundo del videojuego, como en la política, lo que triunfa es lo ligero. Es raro que un título que esté demasiado especializado en un género, que sea demasiado "puro", consiga alcanzar cifras de ventas millonarias. Normalmente los primeros puestos son para esos títulos que combinan varios géneros sin profundizar mucho en ninguno de ellos para no asustar al usuario medio, aficionado a los juegos de ordenador. «Persian Wars» intenta seguir esa filosofía, presentando un título que aun siendo más de estrategia que de otra cosa, no llega a ofrecer las opciones más habituales de los juegos del género.

CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 350 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB, DirectX 7) • **Multijugador:** Sí (red local)

TECNOLOGÍA:	**50**
ADICCIÓN:	**60**

El título es un poco caótico, aunque resulta divertido a ratos. El diseño de los escenarios y de las estructuras deja mucho que desear. Permite el juego en red, hasta un máximo de ocho jugadores, y ha sido localizado al castellano.

puntuación total **55**



Persian Wars

Estrategia descafeinada

«Persian Wars» es un juego que nos ofrece la posibilidad de adoptar el papel de Simbad, el mítico personaje de la literatura fantástica oriental, que gobierna en paz sobre una de las múltiples tribus de beduinos que viven en el desierto... hasta la aparición del anillo.

UN ANILLO... OTRA VEZ

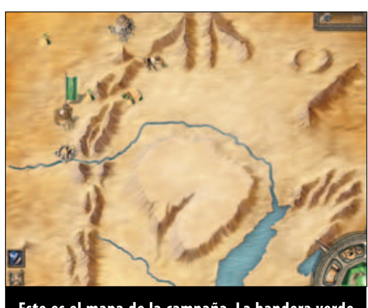
La historia se desata cuando el anillo del rey Salomón, que llevaba no se sabe cuántos años suspendido en el firmamento, cae en medio del desierto, también en este caso por motivos desconocidos. Como suele pasar cuando se trata de anillos caídos del cielo, existe el rumor de que aquel que lo posea será dueño de enormes poderes y riquezas. Simbad, que es un héroe oportunista y un traicionero, luchará contra los otros jefes de las tribus, contra las amazonas y contra los espíritus del mal para hacerse con el preciado objeto y convertirse en rey de reyes.

QUÉ TIENE DE ESTRATEGIA

Sobre todo la apariencia. De entrada el juego se desarrolla en dos mapas. Uno general en el que vemos un mapa del desierto en toda su extensión. Nuestro personaje está representado por una bandera verde y los ejércitos enemigos por otras banderas de colores. También encontraremos una serie de lugares (ciudadelas, oasis, pasos) que nos transportarán a nuevos escenarios a lo largo de los cuales se desarrolla la aventura. Este mapa, en la práctica sólo sirve para adornar el paso por los distintos escenarios. Desde aquí también podremos acceder a nuestra base, representada por un menú de opciones a través del cual podemos construir edificios, mejorar las unidades y acceder a nuevas tecnologías.



En las murallas se aprecia el escaso acierto que muestra este juego en el diseño de los escenarios.



Este es el mapa de la campaña. La bandera verde representa nuestro ejército.

El juego mezcla distintos géneros, como la estrategia o la aventura, pero no consigue resultados satisfactorios en ninguno de ellos

Todas estas operaciones se desarrollan a través de menús que no tienen representación directa gráfica, salvo un sencillo dibujo representativo de edificios y unidades, lo que hace que esta parte del juego resulte un poco arcaica. En esta zona es donde tendremos que comprar las unidades que más nos interesen de entre las disponibles y seleccionarlas para que marchen a nuestro lado. En «Persian Wars» no habrá que conseguir recursos. Tanto los edificios como las unidades se obtienen con el dinero que conseguimos en las misiones. Nuestra base, al no tener existencia real en el juego, no podrá ser atacada, ni tampoco tendremos que reconstruirla en cada misión, como ocurre en los juegos de estrategia en tiempo real. Las unidades sí tienen distinto precio, etc. según su poder y además las hay de muchos tipos: infantería, tiradores, caballería, infantería pesada, magos e



Simbad dispondrá de algunos hechizos de ataque y de curación para intervenir en la partida.



Las unidades no tienen una IA demasiado buena, y las órdenes que podemos dar son muy escasas.



Las banderas de colores representan ejércitos con los que debemos enfrentarnos.

Una de las peores cosas del juego es el diseño de los edificios, que parecen haber salido de un belén de esos que venden en los "todo a cien". Los árboles y demás elementos del paisaje tampoco son nada del otro mundo.

Dirigir ejércitos de genios y alfombras mágicas, o ver a los rocks, resulta divertido, aunque no es suficiente



incluso aviación (alfombras mágicas, rocks), pero normalmente no tendremos suficiente información como para planificar una acción antes de llevarla a cabo.

En el juego hay tres razas, aunque en la campaña sólo llevaremos a los beduinos. Las otras dos son las amazonas y los espíritus del mal. Cada una tiene su punto fuerte (caballería los beduinos, infantería las amazonas y tiradores los espíritus del mal) y por supuesto sus propias unidades, aunque la distribución entre las tres es similar y no hay realmente diferencias cualitativas significativas.

La lucha se produce cuando abandonamos el mapa general y nos introducimos en uno de las ciudades, oasis o fortalezas señalados. Momento en el que entraremos en un escenario de perspectiva isométrica, en el que controlaremos al propio Simbad y a su ejército, que tratarán de imponerse sobre el rival.

El problema es que las posibilidades tácticas del combate están muy limitadas. De entrada no podremos hacer grupos predefinidos, lo que complica el control. Tampoco disfrutaremos de la posibilidad de ordenar a nuestras tropas que se muevan en formaciones específicas ni que adopten determinadas actitudes (vigilar, agresiva, defensiva). Por si esto fuera poco, la IA de las unidades deja mucho que desear, y así nos encontramos con situaciones del tipo "la mitad de nuestras tropas se encuentra enfrascadas en singular batalla, mientras la otra mitad observa el combate a pocos metros de distancia sin intervenir". Todos estos factores, sumados a la inexistencia de bases, a la influencia nula del terreno en el desarrollo del combate y a la poca variedad de los objetivos de las misiones (casi todos consisten en destruir el ejército enemigo) hacen que el juego se limite a una especie de mata-mata frenético.

UNA HISTORIA NO LINEAL

La historia no es exactamente lineal, lo que sin duda es un punto a favor, y en determinados momentos del juego, algún personaje nos abordará (eso sí, a través de ventanas de diálogo) ofreciéndonos varias opciones. Nuestra elección afectará directamente al juego y podremos, entre otras cosas, convertirnos en un personaje despiadado y sin escrúpulos o en un honorable beduino que respeta las leyes del desierto. Un ejemplo: en un momento dado, un espíritu del mal nos aborda y charla con nosotros. Si le decimos que nos sirva incondicionalmente, se reirá, nos dará oro y se retirará a su guarida. Pero si le exigimos que se aleje de nuestro lado, convocará a varios espíritus del mal a los que nos resultará difícil eliminar.

Todos estos acontecimientos producen pequeñas alteraciones en el desarrollo de la campaña y aunque la mayoría suelen resolverse en el mismo escenario en el que se generan, ayudan a amenizar el juego.

ESCENARIOS POCO ATRACTIVOS

Los gráficos, sobre todo los de los escenarios (las unidades no están mal, son resultonas y coloristas), dejan mucho que desear, y muy especialmente por los edificios, que parecen sacados de esos belenes baratos que venden en las tiendas de todo a cien.

Las animaciones de las unidades son variadas, cumplen con su cometido, y en algunos casos, sobre todo en los hechizos, resultan más o menos espectaculares.

En lo relativo al apartado sonoro, decir que la música no desentona con el transfondo oriental del título y los efectos y las voces acompañan bien al desarrollo del juego.

Y, AL FINAL, ¿QUÉ?

Al final nos encontramos ante un juego, bastante limitado tecnológicamente, que parece de estrategia pero que en realidad no lo es, no al menos en un porcentaje significativo, y que sin embargo resulta entretenido, por la escasa dificultad a la hora de ir avanzando, por la variedad de las unidades disponibles, y por qué no decirlo, por encontrarse totalmente localizado a nuestro idioma.

L.E.C.

Multijugador limitado





«Persian Wars» permite el juego en red de hasta ocho jugadores. En el apartado multijugador todo se desarrolla en el escenario de lucha y en el de reclutamiento.

Antes de empezar tendremos que seleccionar las tropas que utilizaremos en el combate y una vez que todos los jugadores estén listos, comenzará el combate. En el apartado multijugador podremos escoger a cualquiera de las tres razas del juego, amazonas, beduinos y espíritus del mal, con todas sus unidades, que estarán disponibles sin necesidad de edificios. También se podrá seleccionar el mapa en el que se desarrollará la partida. Los modos de juego sólo son dos, el clásico destruir totalmente al enemigo, y un capturar al camello, que como os podréis imaginar no es otra cosa que el capturar la bandera de toda la vida.

El apartado multijugador de «Persian Wars» se nos antoja algo corto en general. No sólo por el hecho de que sólo soporte red local, sino también por la escasez de modalidades de juego y de mapas. En cualquier caso siempre es interesante que un juego de estas características incluya la posibilidad de disputar partidas contra jugadores humanos.



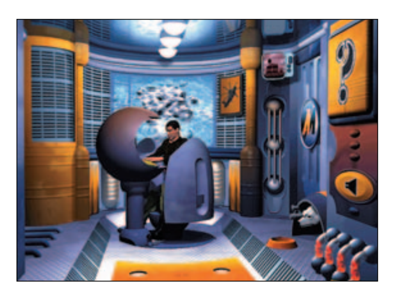


Action Man. Aventuras En el Polo Norte

Bélico pero educativo

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **EDUCATIVO**

CPU: Pentium 200 MHz MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 50 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Ya ha llovido mucho desde la aparición de los muñecos Action Man que podíamos encontrar en grandes almacenes y jugueterías y que se convirtieron en uno de los artículos más demandados por los niños en las fechas navideñas. Estos muñecos vuelven ahora en forma de videojuego, y a pesar de tener un transfondo bélico, está orientado al desarrollo de las cualidades intelectuales de los más pequeños. Y es que «Action Man. Aventuras en el Polo Norte» es un juego meramente educativo que nos propone un sinfín de puzzles, asociación de objetos y mucha mucha diversión para los peques de la casa. No es ni mucho menos un título que resalte en cosas como el acabado gráfico, el aspecto sonoro o la jugabilidad, pero también está claro que no es eso lo que se pretendía ya que el juego se basa en un sistema de misiones a través de las cuales se va desarrollando una habilidad mental. Así, en la línea de la mecánica de juego, tiene a su favor el haber sido totalmente traducido, ofreciendo un doblaje completo con explicaciones detalladas.

Títulos como el que nos ocupan ofrecerán un rato entretenido a los niños al mismo tiempo que desarrollan sus habilidades intelectuales.

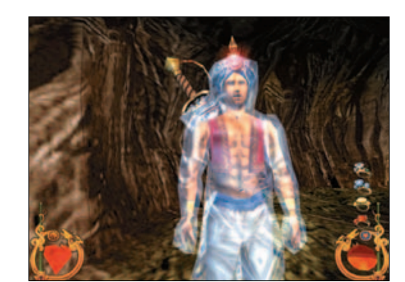
A.L.C. **60**

Arabian Nights

La Ley del Sultán

- Compañía: **WANADOO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 377 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No





«Arabian Nights» nos sitúa en el mundo de las 1001 noches, con sus genios y sus héroes. Tomando el papel de un atrevido y ágil joven deberás rescatar a las cinco hijas del sultán, que han sido secuestradas cinco días antes de su vigésimo cumpleaños, día en el que deben casarse según la ley del sultán.

Este título supuso en su momento toda una revolución por la forma en que fue distribuido (cada capítulo en sucesivas entregas, como si fuera una serie de televisión), ha sido ahora revisado y se vende en una sola entrega que unifica toda la historia.

El mayor atractivo reside sin duda en la parcela gráfica donde recorreremos un sinfín de escenarios diferentes de gran colorido. Con una equilibrada mezcla de aventura y acción, el juego consigue enganchar, entre otras cosas porque ofrece buenas dosis de investigación y de lucha en todas las fases. El pero podemos ponerlo a la poca inteligencia artificial que posee el título, y es que, las acciones deben seguir en

Jurassic Park III Dino Defender

Otro de lo mismo

- Compañía: **KNOWLEDGE ADVENTURE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 30 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Aunque esta vez arcade, volvemos a encontrarnos con un título ambientado en una película de éxito. En esta ocasión el juego nos sumerge de lleno en el paisaje del parque controlando a un héroe que pretende acabar con todos los dinosaurios que están fuera de control.

Muy en la línea de otras versiones de la misma saga, «Dino Defender» se apoya sobre las directrices similares de diseño y desarrollo, aportando un pobre acabado gráfico aunque mejorando lo visto anteriormente. El sistema de manejo es bien sencillo, ya que la porción de teclado utilizada para el control total del personaje se limita al cursor y poco más. En su faceta sonora no hay nada relevante que destacar, si acaso, comentar los efectos especiales creados para la ocasión, que presentan una calidad en sintonía con el resto de elementos que rodean a este título. A pesar de estar basado en una serie de películas de la gran pantalla que supusieron en su momento un vuelco en el campo cinematográfico debido en gran medida a la aparición de nuevas técnicas de creación de cine, «Jurassic Park. Dino Defender» no se encuentra a la altura de una superproducción y más bien parece un paso atrás en la historia de los videojuegos.

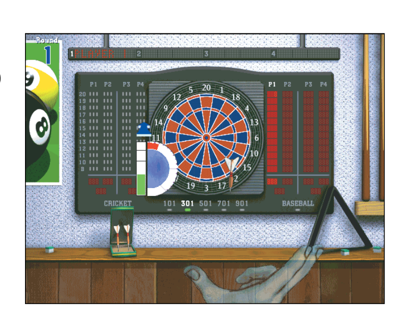
I.P.P. **50**

Pub Games

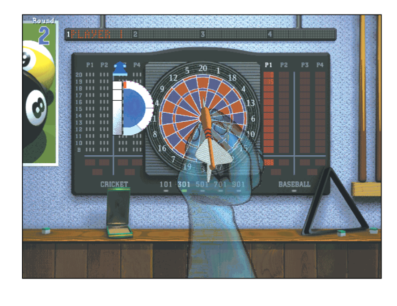
Todos en uno

- Compañía: **XT PUBLISHING**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

Requerimientos diversos.







Un recopilación con más de 60 muestras de juegos de diferentes tipos, es lo que podremos encontrar bajo el título de «Pub Games». En él podemos ver juegos de modalidades bien distintas, tales como bolos, dardos, juegos de mesa, pinball, máquinas tragaperras y billar. En cada apartado se han incluido algunos legendarios como la saga «Virtual Pool» «Pictionary» o «PBA Bowling». Aunque no podemos dar una valoración con respecto a la calidad de cada uno de los juegos que se incluyen en el CD, sin embargo sí podemos hacer una crítica a la estructura de funcionamiento del mismo, ya que tiene un sistema de instalación a partir de una página HTML poco fiable. La recopilación es, en líneas generales, un conjunto de juegos entretenidos, con un alto grado de jugabilidad y muchos de ellos dotados de una calidad más que aceptable en su IA y gráficos. Aunque en otros casos cualquier comparación con la realidad es una anécdota.

P.L.L. **60**







todo momento un orden concreto y desarrollarse en el instante exacto. Salirse de estas pautas suponen quedarse estancado en una fase, lo que baja enteros a la jugabilidad.
En resumen podemos definir «Arabian Nights» como un título con buenas dosis de diversión y variedad, provisto eso sí de una deficiente IA que pesa como una losa a la hora de avanzar capítulos. Su total doblaje y traducción facilitarán sin duda el rescate de las cinco princesas.

I.S.A.

65

Jurassic Park III Danger Zone!

¡Otra vez no!

- Compañía: **KNOWLEDGE ADVENTURE**
- Disponible: **PC**
- Género: **JUEGO DE TABLERO**



CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 30 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

Una vez más el horror vuelve a nuestras pantallas. Ambientado en la película que revolucionó el mundo de los efectos especiales hace algunos años, la tercera parte de Parque Jurásico presenta una mecánica de juego similar a la de un juego de tablero convencional de los que se pueden encontrar en cualquier tienda. En este caso, la ficha a mover será un vehículo del parque que habrá de ir recorriendo el camino hasta llegar a completar el ciclo, encontrándose en medio con no pocos obstáculos. El juego nos propone en cada casilla retos a los que acometer para sumar puntos y seguir avanzando. Combates entre dinosaurios y pruebas de inteligencia son algunos de los que podremos encontrar. La dificultad del título radica principalmente en el idioma, ya que al no encontrarse en castellano, las instrucciones para llevar a cabo las diferentes pruebas serán un serio problema.
«Jurassic Park III. Danger Zone» no destaca especialmente en ninguna de sus facetas, con un acabado gráfico que puede considerarse pobre y sin nada destacable en la faceta de sonido. El único atractivo del juego quizá lo podremos encontrar en su sistema de juego.

A.L.C.

45

Genesys

Adéntrate en la cultura

- Compañía: **WANADOO**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 20 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No





Encuadrada dentro del género de la aventura, esta extraña producción posee grandes dosis de cultura y entretenimiento. Quizá ésta sea la cualidad más resaltable dentro de un título en el que podemos conocer toda la evolución de la humanidad, desde sus orígenes hasta nuestros días. Posee además una enciclopedia interactiva, que aunque no es extensa, sí puede dejarnos en el recuerdo ciertas anécdotas de nuestros antepasados. Cuenta además con los comentarios, al principio de cada fase, de Jeanne Moreau, que irá enseñándonos las claves de cada escenario.
En cuanto a su desarrollo, cabe destacar un buen acabado gráfico que incluye además animaciones al principio y final de un enigma con la presentación del mismo. Los escenarios y personajes están fielmente reflejados y la técnica utilizada para la animación puede considerarse de última generación. Además de por ser una aventura, con el tiempo que conlleva acabarla, su dificultad proporcionará largas horas de juego. Cuenta con 16 niveles y 5 periodos de la historia fielmente reconstruidos. La música acompaña bien a la acción, igual que los efectos especiales.
Estamos, pues, frente a un título "histórico". Educativo y entretenido es la mejor definición que puede darse a esta producción del equipo de Wanadoo.

P.L.L.

60

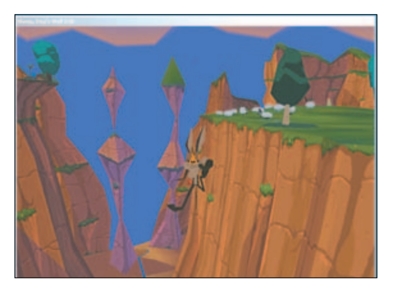
Perro & Lobo

Los dibujos imperfectos

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **PLATAFORMAS**

CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 1 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No





Una vez más Infogrames nos vuelve a mostrar su lado oscuro. Tras el lanzamiento de uno de sus grandes títulos como es la última parte de la saga «Alone in the Dark», nos ofrece ahora un juego basado en el mundo de los dibujos animados de la mano de los personajes del Coyote y Correcaminos de los Looney Tunes. Esta vez nos vamos a poner la "piel del lobo" y manejando al coyote intentaremos conseguir coger al correcaminos.
Como en anteriores entregas basadas en estos conocidos personajes, el título que nos ocupa no es precisamente un dechado de virtudes. Con unos gráficos que aunque están ambientados perfectamente en los escenarios de la serie, muestran unos personajes poco refinados, excesivamente poligonales y toscos. El engine no permite movimientos en todas las direcciones, lo que dificulta su manejo. No es comprensible que se haga necesario un equipo con tanta potencia para mover un juego con tan poca calidad en su motor de construcción y apartado gráfico.

I.P.P.

50

NECRONOMICON, El alba de las tinieblas

Las horripilantes sombras que veía en mis sueños me hicieron despertar súbitamente, y mientras me iba espabilando y me levantaba de la silla de mi estudio, alguien tocó el timbre de la puerta principal de la casa. Era mi viejo amigo Edgar. Sus palabras encerraban misterio y quizá locura, y tras entregarme un extraño amuleto piramidal se alejó rápidamente. En aquel entonces poco podía sospechar que estaba ante el inicio de la aventura más aterradora de mi vida. Soy William Stanton, y espero que las siguientes líneas, que componen el relato de un viaje a los infiernos, sirvan al menos para que nadie vuelva a intentar devolver la vida a los muertos.



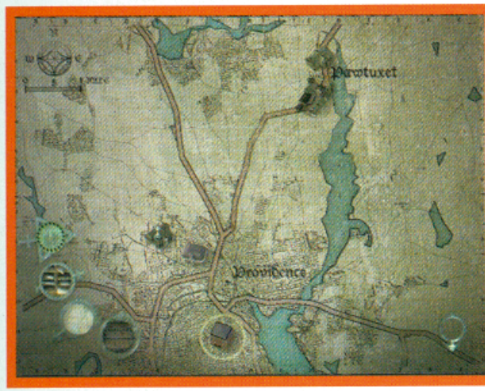


Despierta a la otra vida

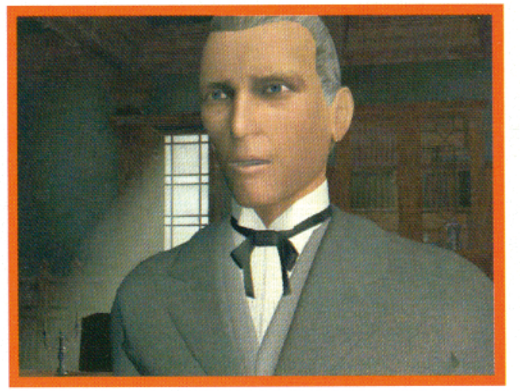
Regresé al estudio y volvieron a llamar a la puerta. Era el doctor Egelton, que me confirmó mis temores sobre la salud mental de Edgar Wycherley. Me entregó su número de teléfono escrito sobre un papel para que siguiéramos hablando de mi pobre amigo. De la mesita del teléfono del estudio cogí las llaves que abrían el cajón central del escritorio, donde estaban las llaves de mi motociclo y algo de dinero. Salí al exterior, subí al motociclo y lo arranqué para así desplazarme hasta el pueblo de Pawtuxet. Avancé hacia la iglesia y la pasé de largo por su izquierda. Me metí por el oscuro callejón de la derecha y encontré a una aldeana, sin duda ella lo sabía todo de aquel pueblo. Tuve que soltar algunas monedas para que me dijera que debía ir al colmado del señor Crumb. Esta tienda de comestibles era la más arreglada del pueblo, pintada de color blanco. Entré en la tienda Crumb&Co y tuve que preguntarle tres veces seguidas al tendero para que me dijera que vendía mapas. Cogí uno y se lo pagué cogiendo dinero de mi inventario. Antes de marcharme también compré una caja de cerillas.

BUSCANDO A EDGAR

Sobre el mapa pude ver la localización de la casa de Edgar, estaba situada al norte de Pawtuxet. Llamé a la puerta, y el mayordomo me dijo que su señor había salido, cerrándome la puerta en las narices. Bien, no me quedaba más remedio que acudir a la casa del padre de Edgar, situada al oeste de la mía. El señor Wycherley me recibió con su habitual comedimiento. Me habló de la época estudiantil y abandonó la salita para ir a por una taza de té. Me acerqué a contemplar el retrato que colgaba sobre la chimenea y el señor Wycherley regresó con la taza de té y empezó a hablar sobre el cuadro y el personaje retratado. Antes de irme, me comentó que hacía tiempo que no veía a su hijo, sin duda porque estaba muy ocupado con sus trabajos de química. Regresé a la tienda del señor Crumb, y le pagué algo de dinero para que me indicara que en el puerto podría encontrar a alguien que podría contestar a mis preguntas. Efectivamente, en el muelle de la izquierda encontré a un marinero que me sugirió que para investigar el pasado de la ciudad nada mejor que acudir a la hemeroteca del periódico local. Allí encontré a Earl Smith, un periodista que me dio información, pero aún así entré en la sala de archivos. Con el taburete podía acceder a los cajones de los archivadores,



Con el mapa se agilizan los desplazamientos a realizar entre las distintas localizaciones. Lo difícil es conseguir que aparezcan reflejadas.



Edgar Wycherley, el amigo de la infancia de nuestro protagonista, ha sido poseído por Herschell, y debemos hacer lo posible para acabar con éste.



En el Bungalow podremos encontrar, por fin, la entrada a los subterráneos que anteceden al laboratorio.

entre otros, abrí el correspondiente a los años 1740-1760, donde me hice con la gaceta de Providence que contenía la noticia de los soldados desaparecidos. Regresé al puerto para hablar de nuevo con el marinero, que había efectuado sus indagaciones sobre Herschell y me recomendó que preguntara al viejo lobo de mar que vivía en una de las casas del puerto. Pero, aunque me abrió la puerta, estaba claro que no diría ni una palabra si no le daba una botella de un brebaje de los fuertes. En la tienda Crumb & Co me hice con la botella a cambio de unas monedas y esta vez el viejo lobo de mar habló hasta por los codos. Me contó una historia de abordajes y momias egipcias, y lo único que saqué en claro fue el nombre de Arthur Procop, que sin duda me podría facilitar más información. Lo encontré a la entrada de la taberna del puerto, y tras decirme que debía preparar los documentos, me citó allí mismo para el día siguiente. Seguramente Edgar ya debía haber regresado, por lo que me dirigí hacia su casa. Esta vez no salió el mayordomo y pude entrar hasta el salón. Edgar me tranquilizó acerca de su salud, pretendía que olvidara todo lo que me dijo en mi casa. Me presentó al Dr. Owens, un personaje bastante siniestro que mencionó el bungalow. Bien, debía encontrar aquel lugar.

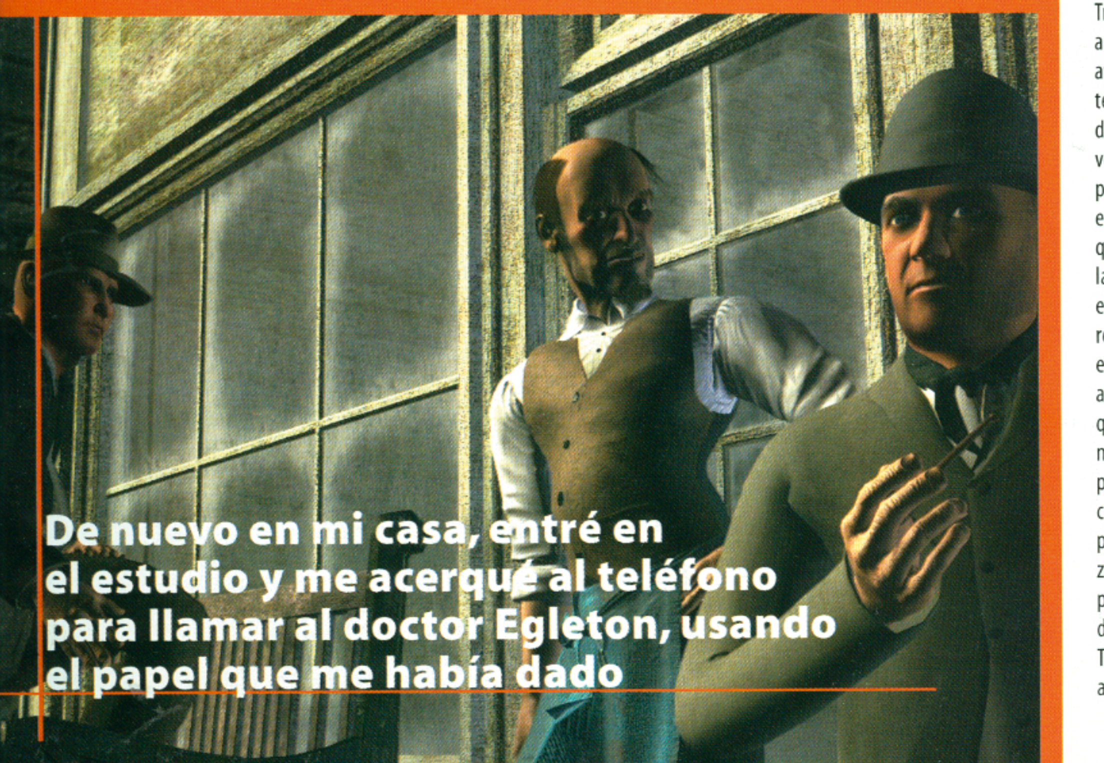
EL BUNGALOW

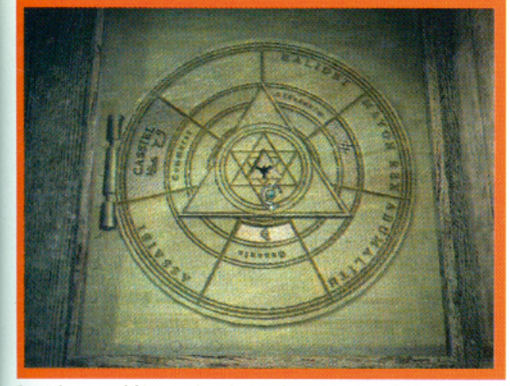
De nuevo en mi casa, entré en el estudio y me acerqué al teléfono para llamar al doctor Egleton usando el papel que me había dado con el correspondiente número. Recibí al doctor en mi casa, y confirmamos nuestros temores sobre el comportamiento de Edgar y su relación con el misterioso Herschell.

Dejé al doctor en mi casa y fui a la mansión de los padres de Edgar. El señor Wycherley me permitió subir a la habitación de Edgar, situada a la derecha de la ventana del fondo del pasillo del piso superior. A mi derecha había una librería baja de la que recogí un extraño diario repleto de símbolos. En uno de los cajones del escritorio encontré una copia de la llave de la casa de Edgar. Me dirigí a la casa de Edgar.
Entré en el salón y me acerqué a examinar el precioso aparador del centro situado entre los grandes ventanales. Abrí todos los cajones, y me hice con una carta y un papel escrito. Al salir de la casa me encontré con Edgar, que seguía con la mente en otro lugar. Regresé a mi casa y hablé con el doctor Egleton. Fuimos a la casa de Edgar y por fin pudimos contar con la ayuda de la policía para que Edgar pudiera ser internado. Ahora que tenía vía libre para inspeccionar la casa de Edgar, exploré todos los muebles del salón. En una rinconera encontré una llave y un plano que indicaba la situación del Bungalow. Ya en mi casa, entregué el plano al doctor Egleton y pude dirigirme al bungalow.
Estaba ante una tétrica granja, que tenía aspecto de estar abandonada hace años. Como no podía abrir la puerta de la entrada al caserón, lo rodeé y encontré un pequeño cobertizo que ocultaba una repisa sobre la que colgaban unas llaves. Con ellas en mi poder seguí rodeando el caserón y encontré la carrocería oxidada de un coche. Usé la llave y abrí el maletero, y pude hacerme con una pesada barra de metal que me sirvió para hacer añicos la puerta de entrada y así acceder al oscuro interior del caserón. A la derecha, sobre la chimenea, había un tapiz con extraños símbolos. Saqué una fotografía mental de los símbolos que había sobre las figuras que representaban el zodiaco. Me dirigí al extremo opuesto y empujé el armario de madera, que se movió para dejar a la vista una pequeña trampilla que ocultaba una caja que abrí con la llave que había cogido en casa de Edgar. De su interior cogí una llave con múltiples hojas y el medallón de Saturno. Me dirigí hacia la escalera, pero en lugar de subir, abrí la puerta situada a su izquierda. Entré en una diminuta habitación casi a oscuras, pero los escasos rayos de sol me permitieron ver que, al lado del tragaluz, en el recoveco del fondo de la pared derecha, había un barril que moví para dejar a la vista la cerradura de Saturno. La solución que abría la cerradura era sencilla una vez observados los símbolos del tapiz. En la parte derecha debía situar el símbolo del metal, concretamente el que tenía forma de dos uves entrecruzadas. Abajo, el símbolo de Saturno, una letra "h" con palo, pero invertida. Por último, en la izquierda sólo había que colocar el nombre de Cassiel. Se abrió la cerradura e inserté la llave de varias hojas. La trampilla se abrió, dejando ver un agujero por el que una escalera llevaba a una profundidad que no podía vislumbrarse.

LABERINTO SUBTERRÁNEO

Tras bajar por la escalera, la oscuridad apenas dejaba ver las antorchas que fui encendiendo con las cerillas para poder avanzar por el angosto pasadizo de aquellos terroríficos subterráneos. El pasadizo acabó en una capilla circular. En la pared de la izquierda había una antorcha que encendí para poder ver que a su lado se iniciaba el descenso de una escalera. Bajé por ella y llegué a otro pasadizo con varias antorchas para ir encendiendo progresivamente. A mi derecha pasé una puerta que no podía abrir, por lo que seguí avanzando hasta llegar a la reja que impedía el paso. A su derecha estaba la puerta del estudio, una sala repleta de mesas, libros y artilugios. A la derecha de la puerta de entrada había un gran candelabro que encendí con la última cerilla. Me acerqué a la bola del mundo y accioné la palanca que estaba a su derecha. Se abrió la verja que antes me había impedido seguir. Cogí el mechero de encima de la mesa y salí del estudio para girar a la derecha. En la pared de la izquierda encontré un farol que encendí con el mechero. Gracias a este suplemento de luz pude vislumbrar la puerta que abrí para llegar a la antesala de la sala de los pozos. Me acerqué con cuidado, y cuando me asomaba al primer pozo, una diabólica criatura se abalanzó sobre mí. Apenas pude esquivarla al caer de espaldas.
Tras reincorporarme, me acerqué a la pared de la derecha y avancé hasta encontrar otro farol que encendí con el mechero.





Esta es la composición que abre el mecanismo de la trampilla que permite el acceso a los subterráneos.

Para encender el traductor fonético hay que pulsar el botón de en medio y accionar cuatro veces la manivela de la derecha

Giré para dirigirme hacia el altar, con mucho cuidado de no caer en los pozos. Junto al altar, a su derecha, encontré un hacha. Regresé al estudio, y con el hacha abrí el cerrojo del cofre que había a la derecha de la puerta. Contenía unas llaves que pasaron a formar parte de mi inventario y un nuevo farol que sustituyó al anterior. En uno de los fondos del estudio encontré un armario que abrí con la llave recién adquirida para coger una lata de combustible y un maletín lleno de piedras preciosas e instrumental científico. Junto al armario, a su izquierda, vi una repisa con un libro, que cogí para comprobar que se trataba del libro de los juramentos. Subí por una diminuta escalera para acceder a una librería repleta de libros, y en la sección del fondo encontré un volumen con tapas verdes y una elipse en el centro, era el libro de los espíritus del día.

Seguí explorando el estudio, y junto a la pared encontré un atril con un libro rojo. Lo abrí y arranqué la hoja con los escritos de Borellus sobre las sales de la vida y sus poderes en los muertos. Salí del despacho y giré a la izquierda. A la izquierda de la verja pasé por debajo de un dintel que me llevó hasta una encrucijada. Me metí por la derecha y llegué a una diminuta sala con un rudimentario ataúd que contenía un espantoso cadáver. Bajo su mano encontré una llave. Regresé a la sala de los pozos y avancé por la pared de la derecha hasta llegar a la reja que abrí con la llave que había encontrado bajo la mano del cadáver en el ataud. Había entrado en el laboratorio.

EN EL LABORATORIO

Caminé hasta el fondo del laboratorio, y en la pared de la derecha encontré una trampilla que me llevó frente a una gran caldera. En la esquina izquierda encontré una carretilla repleta de carbón y la correspondiente pala, que usé para coger montones de carbón e ir depositándolos, hasta una cantidad de tres, en la boca de la caldera. Empapé el carbón con el combustible de la lata y accioné la palanca de la izquierda para cerrar la boca de la caldera. A continuación, tras dar un paso hacia atrás, me fijé en las tres palancas de la parte superior. Accioné la situada en posición central y luego giré la rueda de la derecha. La caldera empezó a funcionar. Regresé al laboratorio, más en concreto a la puerta de entrada. A su izquierda encontré una pequeña máquina con una rueda que giré no sin esfuerzo. Miré hacia la puerta, a su izquierda había una caja que contenía el interruptor de la luz, que accioné para iluminar el laboratorio.

Me acerqué a la máquina que tenía un cerebro suspendido dentro de un tubo de cristal. Para poder hablar con el cerebro necesitaría algo de fluido vital. Conocía los ingredientes. Fui al fregadero para hacerme con la jeringuilla. Luego me acerqué a la estantería con las vasijas y jarras de cristal. De la balda inferior, y empezando por la izquierda, cogí la jarra de cristal que estaba en segundo lugar y la vacié sobre la probeta situada a mi espalda. De nuevo de la balda inferior, pero esta vez empezando a contar desde la derecha, cogí la vasija de arcilla situada en tercer lugar. Tras vaciarla en la probeta se inició una reacción química, lo que dio lugar a un líquido verdoso fluorescente. Cogí una muestra con la jeringuilla y me situé frente a la máquina del cerebro. Vacié la jeringuilla en la boquilla situada en la parte derecha de la máquina, tras lo que accioné la palanca, que activó el mecanismo que inyectaba el fluido vital en el tubo del cerebro. Había llegado el momento de encender el traductor fonético, para lo cual me situé sobre el panel de control de la máquina, presioné el botón de la mitad de los tres situados a la izquierda y accioné cuatro veces la manivela de la derecha hasta que la voz del cerebro se hizo inteligible. Tomé nota de todo lo que me dijo.

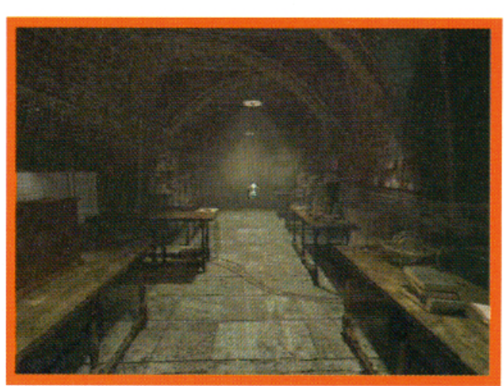
Era el momento de explorar a fondo el laboratorio. En una mesa encontré un libro de botánica con diversas ilustraciones de plantas medicinales. Me fijé en el "Euforbio". Al lado de esta mesa había un muestrario de plantas, en forma de clasificador con cajones. Amplié la zona inferior del extremo derecho y contando desde abajo abrí el tercer cajón, cuya etiqueta, aunque casi borrada, mostraba el nombre "Euforbio". Recogí varias hojas de esta planta. Fijé mi vista sobre el cajón inferior, que era el más grande y mostraba la etiqueta "Tizón". Lo abrí y me hice con una llave y con varias monedas fabricadas con carbón. Había llegado el momento de abrir la cerradura situada en la pared del fondo del laboratorio. Se trataba de un mecanismo similar al que encontré en el acceso desde el bungalow. En esta ocasión, compuse lo siguiente: abajo, el símbolo de Marte, un círculo con una flecha saliente; a la derecha, el hierro, un símbolo similar a una espada de doble mango; y, por último, el nombre de Samuel a la izquierda. Como esperaba, se abrió la cerradura para que pudiera insertar la llave y así acceder a la antesala de la cámara de tortura.

Estaba ante una gran sala que era recorrida por multitud de ►

Hay seis paneles de control en el primer sector de la torre. Cada uno de ellos se activa pulsando su símbolo.

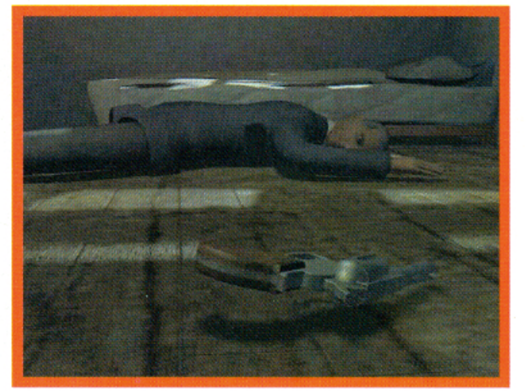


Las llaves pueden estar en los lugares más insospechados, así que no hay que dejar nada sin explorar porque nos podemos llevar sorpresas.



Conviene conocer el laboratorio como la palma de la mano, especialmente su diversa maquinaria y los estantes de productos y plantas.


En esta imagen puede verse la configuración que abre la cerradura que da acceso a la cámara de tortura.


La muerte de Edgar es la única salida para que su alma pueda descansar en paz después de los terribles acontecimientos acaecidos.


Para encontrar los libros en la biblioteca debemos guiarnos sobre todo por los carteles situados en los laterales de las librerías.

estanterías. Giré a la izquierda, avancé hasta la pared hasta ver el cartel "Materia", y caminé por ese pasillo hacia el fondo durante cinco secciones hasta encontrar que, a mi izquierda, hacia una estantería con una vasija de la que colgaba un cartel con la palabra "El" y contenía cenizas. Caminé hacia el final, giré a la derecha y entré en la cámara de tortura. Bajé las escaleras y me situé frente al candelabro. Sobre el brazo central puse una moneda de carbón, lo empapé con el contenido del frasco "Styrax" del maletín y prendí la mezcla con el mechero. A continuación, abrí el cajón de la mesa y cogí el papiro con el nombre "Eliphas Levy" grabado. Lo dejé sobre el centro del pentagrama dibujado en el suelo. También puse en el mismo sitio las cenizas de la vasija "El", el diamante del maletín y las hojas de "Euforbio". Prendí fuego a esta mezcla con el mechero y me quedé pasmado al contemplar como iba tomando forma un espectro que fue adquiriendo forma material hasta convertirse en un cadáver momificado. Nunca olvidaré lo que me dijo; Herschell tenía el poder de reencarnarse en las almas de seres vivientes y ahora vivía en el cuerpo de mi amigo Edgar. Regresé a mi casa, donde le pedí al doctor Egleton que siguiera investigando en el bungalow, mientras yo acudía a la clínica mental para interrogar a Edgar. Era evidente que estaba poseído, lamentablemente aquella persona jamás volvería a ser Edgar. Decidí acabar con esa existencia maligna para que el alma de mi querido amigo descansara en paz. Cogí la llave de su cadáver y fui a su casa.

LA BIBLIOTECA

Nada más entrar, recogí del suelo una carta y el periódico, la gaceta de Providence. Entré en el salón y sobre una repisa junto a la escalera había una nota que pasé al inventario. Luego me situé frente a la escalera doble y bajé por la escalerilla central para entrar por la puerta situada en el centro, la abrí con la llave que había recogido del cuerpo de Edgar. Estaba en un pequeño almacén. Cogí el paquete de la balda inferior de la derecha, la estatuilla que representaba la cabeza de un ídolo de la estantería de la izquierda y, tras abrir el armario central, conseguí hacerme con el Necronomicon. Regresé a casa y le entregué el libro al doctor Egelton, que señaló la localización de la biblioteca en el mapa.

El hall de la biblioteca estaba presidido por una gran escalera, pero decidí entrar por cualquiera de las puertas situadas debajo de ella. Había entrado en la espectacular biblioteca, repleta de estanterías y con varias escaleras de caracol que subían al piso inferior. Fui hasta el fondo de la biblioteca y entré por la puerta situada a la derecha. Enseñé el libro del Necronomicon al bibliotecario, el señor Saunders, y quedamos de acuerdo en que investigaríamos juntos para encontrar la localización de la ciudad de los antiguos, conocida vulgarmente como la ciudad de los muertos.

Así, debía encontrar un libro de ciencias ocultas. Seguí los indicadores situados en los laterales de las estanterías. Encontré el primer libro, titulado "La Luna, puerta del alma" en el estante situado bajo la primera ventana de la derecha según se entra a la biblioteca. Se lo llevé a Saunders y tras la conversación con él, le eché un vistazo al libro que había abierto sobre la mesa. Salí del despacho de Saunders y entré por la puerta del lado opuesto, que daba acceso a la escalera que bajaba a la sala de reserva, donde se encontraban los libros más preciados. En la estantería del fondo del lado izquierdo observé que había un estante abierto. En su interior encontré el libro del Dragón Rojo. Se lo llevé a Saunders. De nuevo observé este libro cuando lo extendió sobre la mesa de estudio. Sólo me quedaba un libro por encontrar, titulado "La lengua de los iniciados". Lo encontré bajo la segunda ventana de la derecha según se entra en la biblioteca. Con el tercer libro en su poder, Saunders desveló el secreto, un mapamundi que debía indicar la posición de la ciudad de los antiguos. Pero para ello, tuve que colocar varios objetos sobre el mapa en los siguientes lugares para que se fueran marcando las cruces: el paquete, sobre la Guayana francesa; la estatua del ídolo, en el Atlántico Sur; la nota que encontré en la repisa del salón, sobre África central; la carta, en Europa del este, sobre Rumanía y el periódico, en Groenlandia. Con las cinco cruces tuve que trazar la forma de la estrella de los judíos, completando la última punta en un lugar situado en la frontera de Estados Unidos y Canadá. En ese momento se calcó sobre mi mapa la situación de la ciudad de los antiguos.

La entrada a mi destino final estaba formada por una complicada construcción con tres mecanismos. La solución a este puzzle se hallaba en las inscripciones del prisma piramidal, el primer objeto que tuve en mi poder. Por tanto, en el mecanismo situado en el exterior que tenía forma de martillo invertido que descansaba sobre una media luna, situé el palo en el centro de esta media luna, siguiendo la silueta de la inscripción situada en el extremo inferior izquierdo del prisma piramidal. A continuación, me dirigí al segundo mecanismo, un palo que podía moverse sobre el fondo de un triángulo de piedra. En este mecanismo, situé el palo en la posición más baja, como correspondía en el símbolo del prisma piramidal. Por último, me situé, en el centro de la construcción, frente al palo metálico con un semicírculo en el extremo. Probé todas las posiciones, y cuando acerté con la representada en el prisma piramidal, se abrió una cerradura en el centro del monumento. En cualquier caso, en las imágenes adjuntas podéis comprobar la posición de cada mecanismo que abre la cerradura. Inserté la llave del maletín en la cerradura y apareció una nueva, cuya forma hacía evidente que era el prisma piramidal lo que debía actuar como llave. En efecto, tras insertarlo, se liberaron las pequeñas figuras piramidales. Recogí las tres. Volví al anillo exterior de la construcción, y me situé frente a la pequeña pirámide de piedra situada entre el primer y segundo mecanismo. Al pulsar sobre esta pequeña pirámide, toda la construcción empezó a moverse y aparecieron unas escaleras.

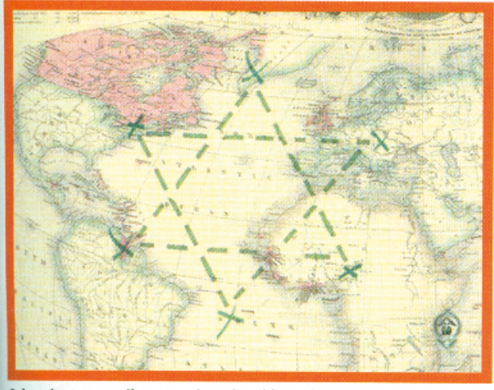
LA CIUDAD DE LOS ANTIGUOS

Tras el largo descenso por las escaleras, llegué a una sala con tres túneles. Entré por el del centro. Estaba en un laberinto de extraños túneles. Avancé de frente, pues casi siempre era el



Enseñé el libro del Necronomicón al bibliotecario y quedamos de acuerdo que investigaríamos juntos la ubicación de la ciudad de los antiguos





Sobre el mapamundi, y tras colocar los objetos, hay que trazar una Estrella de David que finalizaremos en la frontera de Estados Unidos con Canadá.

Finalmente, en el corredor que llevaba desde el sexto panel hasta el primero se abrió un pasaje que me llevó hasta el corazón de la torre

único camino posible. Observé que a una altura inferior había una sala con un diagrama en el centro. Bajé y decidí seguir el túnel indicado por el símbolo de una flecha curvada con un palo en el medio. Tras subir varios nivesles, descender por unas escaleras e ir siguiendo el único camino posible para no despeñarse o topar con una pared, llegué a un estrecho túnel que descendía hacia un fondo de color verde.

Estaba en una sala con una puerta cerrada frente a mí. Accioné el puzzle. Bajé todos los pulsadores de la columna, obviamente vertical, del centro. Se abrió la verja de uno de los laterales. Nada más pasar por debajo, se cerró. Activé el mecanismo que había sobre la pared izquierda, una especie de reloj que inició una cuenta atrás. Debía correr para atravesar a la máxima velocidad posible todos los túneles y puertas del centro de cada sala, aunque pudiera parecer que la puerta estaba bloqueada. Así, tras varias salas, túneles y puertas cerradas que se abrían a mi paso, llegué a la sala inicial, en la que se había abierto la puerta del centro. Rápidamente me metí a través de ella.

Llegué a una sala circular con símbolos en la pared. Anoté en un papel la forma y orden de los mismos desde el del centro, situado sobre la puerta triangular, hacia la derecha hasta completar el círculo. En total, eran seis símbolos, y así los numeré. Pasé por la puerta triangular. Ante mi se erigía la gran torre de la ciudad de los antiguos. Descendí hacia la izquierda por la rampa hasta llegar al nivel inferior, que me permitía acceder a los aledaños de la torre. La rodeé hacia la derecha hasta que finalmente encontré una puerta algo elevada, pero de fácil acceso gracias a unos burdos escalones. Avancé por el corredor hasta llegar a las entrañas de la torre. Ante mí había un panel y tras él dos corredores, a izquierda y derecha. En el primer panel pulsé el símbolo número 6. Se abrió el corredor de la derecha. De ahora en adelante tendría que enfrentarme a otros cinco paneles que abrían los corredores de la derecha, hasta volver al inicio. En el segundo panel, accioné el símbolo número cinco, y en los siguientes seguí este orden inverso hasta el primer símbolo. Cada panel se activaba al pulsar sólo un símbolo, por lo que no debía fallar. Finalmente, en el corredor que llevaba desde el sexto panel al primero, donde estaba la entrada, se abrió un pasaje que me llevó directamente hasta el corazón de la torre.

LABERINTO DE LA TORRE

Entré por el pasaje y me puse frente a un pedestal que tenía un nuevo puzzle. Tenía tres huecos, uno para cada una de las pequeñas pirámides que tenía. Me fijé en los símbolos. Por tanto, siguiendo el orden lógico de la sala circular, puse el símbolo de la media luna con un palo en el centro en el hueco de la derecha. En el inferior, la pirámide con el símbolo de la raya con tres palos verticales. Y, en el izquierdo, la última pirámide que me quedaba. No pasó nada. Frustrado, cambié la pirámide de la derecha por la de la izquierda y viceversa, y de esta forma se abrió el enorme portalón que daba acceso al sinuoso laberinto de la torre.

Me enfrentaba a un enrevesado laberinto. Giré hacia la izquierda y luego a la derecha. En el centro del pilar a mis espaldas había un pulsador. Lo activé y se abrió una trampilla. Me metí por ella y recuerdo que avancé por la izquierda por varios pasillos que cambiaban varias veces de dirección. Me encontré con varias rejas que se abrían con los pulsadores, y fui siguiendo el camino que todavía no había recorrido. De esta forma, tras una interminable exploración y memorización del trazado, llegué hasta el centro del laberinto, una sala con siete pilares situados alrededor de una enorme puerta con múltiples brazos de acero que hacían de cerraduras. Con esta puerta a mis espaldas, numeré los pilares desde mi izquierda hacia la derecha, con números del 1 al 7. Seguidamente toqué, y sin dilación pues el caos se avecinaba, los símbolos de los pilares en el siguiente orden: 2, 3, 5, 4, 2, 6, 4, 7, 2, 1.

Se abrió el portalón y simplemente con acercarme a la figura de Herschell se volatilizó todo su poder. Había salvado al mundo de los vivos del caos, pero serían necesarias dos décadas para recuperar todas mis facultades mentales. Y aún así, descubro ahora al escribir este relato que todavía recuerdo tan terribles acontecimientos como si fuera ayer. Sin duda, jamás abandonarán mi mente. Tendré que aprender a vivir con el horror.

A.T.I.

POSICIÓN DE LOS MECANISMOS DE LA ENTRADA A LA CIUDAD DE LOS ANTIGUOS







Z STEEL

Cosas de Robots



SOLDIERS

«Z Steel Soldiers», al igual que su antecesor, no es un juego fácil ni corto. En esta solución, hemos querido dedicar más espacio a las misiones que puedan resultar más complicadas, con extensas explicaciones y mapas, y hemos incluido varios consejos breves para el resto de niveles más fáciles, en los que no tendréis demasiados problemas para avanzar.

Las 5 máximas

Estas son las cinco máximas que debe tener todo comandante en la cabeza si quiere tener opciones a superar cada una de las batallas a las que se enfrente:

OCUPACIÓN DE TERRITORIO

Es un hecho que el dinero da el poder y en este juego el control territorial es el que da el dinero; de ahí que sea imperativo controlar, como mínimo, el 50% del escenario para tener los mismos ingresos que el enemigo. El grueso de nuestro ejército debe estar siempre justo en las fronteras entre nuestra zona y la suya, para que, en un momento de debilidad por su parte, podamos avanzar con nuestras tropas.

ENFOCAR LOS ATAQUES

Es mucho más efectivo ordenar a todas nuestras unidades que ataquen a un solo enemigo que dejarlas actuar libremente, atacando a aquel que tengan más cerca. Por ello, es necesario tener un dominio total de la formación de grupos, mediante las teclas numéricas, el Ctrl. y el Alt.

VENDER EDIFICIOS

Nunca hay que tener remordimientos a la hora de vender edificaciones, si es que vemos que no podemos sufragar la construcción de unidades para contrarrestar los ataques enemigos. De nada nos sirven edificios como el Teletransportador o el Centro de Investigación, si no podemos defenderlos con nuestras tropas regulares.

EL TALÓN DE AQUILES

El Centro de Mando es nuestro talón de Aquiles, el punto débil de nuestro ejército. Desde aquí se controlan las acciones de nuestros soldados y, si llegara a ser destruido, en casi todas las misiones, significará la pérdida total de la misma. Igualmente, casi siempre, nuestro objetivo principal será el Centro de Mando enemigo. Hay que saber reservar cierta cantidad de créditos en la protección y reparación del Centro de Mando, pues no siempre tener una primera línea de ataque es la mejor opción; ser un poco conservadores puede prolongar nuestra esperanza de vida en el campo de batalla y asegurarnos la victoria.

EMPLAZAMIENTOS ARMADOS:

El conocimiento de los emplazamientos armados, tanto enemigos como propios, es vital para nuestro éxito. Una vez sepamos identificarlos al primer vistazo, deberemos tener claro qué unidades hay que enviar para que lo destruyan sin sufrir daños, por ejemplo, aviones contra emplazamientos de ataque terrestre y viceversa. Si se da la situación de que hay construidos, uno al lado del otro, un emplazamiento de ataque y defensa terrestre y otro aéreo, enviaremos las unidades de ambas clases de manera simultánea y por el lado opuesto al que se encuentra el emplazamiento situado. Cierto es que perderemos alguna unidad, pero seguro que el resultado no será tan nefasto como pensamos.

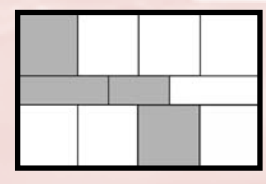

Dado que en la mayoría de escenarios tendremos que construir unidades a cientos, es mejor dejar las fábricas produciendo por sí solas, gracias a la opción de repetir proceso, que es la flecha verde dentro de un círculo.


En los primeros niveles un grupo de diez Psicos es una más que eficiente fuerza de choque. Posteriormente, sólo nos servirán para molestar y para apoderarse de vehículos vacíos.


Si dejamos que nuestras unidades actúen por si mismas, comenzarán a dispara al enemigo más cercano. Hay que controlar las acciones de nuestro ejército y concentrar al fuego en una sola unidad enemiga.

Aunque la mayoría de las misiones se centran en la búsqueda y destrucción del Centro de Mando de Transglobal, el bando enemigo, hay muchos niveles en los que es necesario llevar a cabo alguna acción especial, para poder acabar el nivel satisfactoriamente. Por ello, incluimos para esta clase de escenarios, el esquema del mapa, dividido en sus territorios correspondientes, en el que indicamos las zonas que deben caer en nuestro poder y ser aseguradas, cuanto antes en color gris, por los edificios que contienen o por ser rutas obligadas de paso o lugares de conflicto inminente.

Otro consejo que os damos es que dominéis el manejo del giro de cámara, pues descubriréis rutas que desde la perspectiva inicial no podíamos ver y, además, nos ofrecerá una visión mucho más completa del desarrollo de los combates.



Misión 6

OBJETIVOS

- Tomar control del Centro de Mando enemigo y establecer una base.
- Investigar y tomar control de las Bases Aéreas.

CONSEJOS

- *Antes de asaltar el Centro de Mando, tomaremos control del tanque ligero y demás vehículos que hay al sur de la plataforma de aterrizaje.*
- *Si evitamos que el enemigo arregle el puente que hay a la derecha de nuestra base, haremos que solamente tengan una ruta para atacarnos por el desfiladero.*
- *La mejor unidad en este nivel son los recién estrenados Aceros que, en grandes cantidades, son imparables en el ataque e impenetrables en defensa.*



Guía

Comenzamos el nivel con un pequeño grupo de infantería, por lo que nuestro primer objetivo es tomar el control de un Centro de Mando enemigo que hay al sur, usando nuestros técnicos. Para ello, tendremos en cuenta varias cosas; la primera, mantener a los técnicos en retaguardia, evitando que sufran daño y, la segunda, tomar el control de un tanque ligero y un APC que hay a medio camino.

Debemos dirigir el ataque hacia las Torretas Antitanque y los Aceros que defienden la base. Respetaremos las Baterías SAM y el Puesto de Radar, que robaremos junto con el Centro de Mando.

Acto seguido, y mientras las tropas de ataque que nos quedan, despachan el puente que hay a la derecha, crearemos varios Constructores, cuya primera función será edificar una Fábrica de Robots y dos Torretas Antitanque al sur de la posición, único lugar por el que puede atacarnos el enemigo si no está construido el puente. Las Baterías SAM serán de gran utilidad mientras no disponemos de Aceros, para destruir los Helicópteros que nos ataquen.

Con la base medio defendida, y mientras encargamos a la Fábrica de Robots que construya Aceros en cantidad (caros, pero valen cada crédito que gastamos en ellos), edificaremos otra Fábrica al lado, para doblar el índice de producción de Aceros.

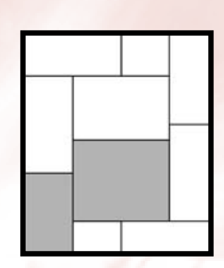
Con tranquilidad, veremos como a poco que conseguimos reunir un mínimo de 10 Aceros, los ataques enemigos son repelidos sin dificultad alguna. Cuando el grupo sea lo suficientemente numeroso, como para dividirlo en dos, pasaremos al ataque. Ahora seremos nosotros los que reconstruyamos el puente con un Constructor, para tomar control, al otro lado, de dos Bunkers, en los que meteremos cuatro Aceros en cada uno.

Al sur del escenario hay una Base Aérea que tomaremos con un Técnico. Enviaremos a un Constructor a esta zona, para que edifique dos Fábricas de Robots y comenzar así, la producción de Aceros en un minipuesto de avanzadilla.

Ya no tenemos que preocuparnos por nuestra base, así que nos centraremos en esta zona. De nuevo aguantaremos hasta tener un mínimo de 10 Aceros, momento en que los enviaremos hacia la esquina noreste, donde se encuentra la segunda Base Aérea. Limpiaremos el camino de Torretas y unidades de infantería para enviar, cuando todo esté seguro, un técnico que finalizará nuestra labor en este nivel.


Si hay algún puente cerca de nuestra base es inteligente destruirlo hasta que contemos con unidades suficientes como para avanzar por él. De esta manera evitaremos que el enemigo lo use contra nosotros.


En la misión cinco es necesario proteger a Zod y a Lassar hasta que puedan llegar a una plataforma de aterrizaje donde podrán ser evacuados por un vehículo aéreo.



Misión 7

OBJETIVOS

- Infiltrarse en el Centro de Manufacturación de TransGlobal.
- Capturar y asegurar la Instalación de Manufacturación
- Destruir el Centro de Mando enemigo.

CONSEJOS

- *Optimizar al máximo el uso de los APC, pues su capacidad de moverse por el agua ofrece numerosas rutas alternativas y atajos muy útiles, estratégicamente hablando.*
- *Proteger a toda costa el Centro de Manufacturación pues el enemigo tratará de destruirlo una vez lo tengamos en nuestro poder, de ahí que antes de adquirirlo con un Técnico será recomendable esperar a formar una línea de defensa .*



Guía

Un buen comienzo en este nivel es esencial; tendremos que llevar a cabo, paralelamente, tres acciones distintas. Primero pondremos la Fábrica de Robots a crear Aceros. Después enviaremos el grupo de infantería y los Jeeps que hay en la parte superior de la colina hacia la izquierda, para así tomar ese territorio y por último, mandaremos nuestras tropas, junto con dos unidades de Constructores, hacia la derecha del escenarios, a bordo de dos APC.

En ese territorio encontraremos una Base Aérea y una Torreta Antitanque que pasarán a nuestro control en cuanto reclamemos la zona. De nuevo será necesario llevar a cabo dos acciones casi simultáneas; en el territorio del oeste, que tomamos con uno de nuestros grupos de asalto, construiremos una Fábrica de Robots, que podremos a crear Aceros.

Tras esto, venderemos la Base Aérea y en su lugar, podremos otra Fábrica de Robots, que producirá, igualmente, Aceros; todo esto, mientras que los Constructores que sobran, crean no menos de dos Torretas.

Mientras que a la derecha, formamos una sólida línea de defensa, a base de Aceros y Torretas, a la izquierda, debemos crear nuestro equipo de asalto, también a base de Aceros, sólo que a estos los meteremos en APCs que, previamente, habremos montado en una Fábrica de Vehículos.

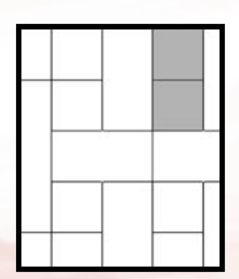
El estar dentro de APCs les permitirá moverse más rápido y una protección éxtra, mientras que cuentan con la misma potencia de disparo. Hay que tener cuidado, sin embargo, de no dejar a los Aceros en un APC a punto de explotar, pues de lo contrario morirán en la misma.


Los puentes suelen ser puntos muy conflictivos y una posición muy valiosa, estratégicamente hablando. Si logramos construir varias Torretas cerca de ellos, conseguiremos una importante ventaja.


En casi todos los escenarios, dispondremos al comienzo de un grupo de Psicos, unidades de poco valor, que usaremos para explorar los diferentes territorios que circundan nuestro Centro de Mando.


Al comienzo de cada nivel es necesario tomar el control de los territorios adyacentes a nuestra base, pues la toma significa dinero y la conquista de todos los edificios y vehículos que se encuentren allí.

Una vez capturado el Centro de Manufacturación, y protegido convenientemente, ya solamente restará destruir el Centro de Mando enemigo, al norte del mapa, lo que es, tal vez, la parte más sencilla del nivel.



Misión 8

OBJETIVOS

- Capturar el Centro de Investigación, que se encuentra localizado en un islote justo en el centro del mapa. Para ello habrá que utilizar a un técnico.

CONSEJOS

- Tomar el control de todos los territorios adyacentes a nuestro Centro de Mando. Contienen muchos edificios y defensas.
- Crear, de nuevo, tantos Aceros como podamos.

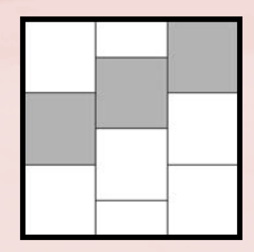
Guía

El comienzo de este nivel es bastante complicado, pues el enemigo tiene la movilidad suficiente como para tomar las tres cuartas partes del mapa. Por otra parte, los territorios que podemos controlar, son muy abiertos y difíciles de cubrir con efectividad, por lo que será muy común que nos los roben cada dos por tres.

Seremos conversadores y evitaremos expandirnos demasiado. Si logramos tomar dos o tres territorios adyacentes, construir dos Fábricas de Robots y al menos doce Aceros, todo estará solucionado.

Sería muy útil poner a dos Constructores a edificar dos o tres bunker, justo a las puertas en el territorio contiguo al inicial, y llenar éstos con Aceros... sin duda una sólida defensa, a partir de la cual ir construyendo un ejército potente.

Cuidado con el barco enemigo que hay patrullando por el río y con las tres Torretas Antitanque que protegen el edificio. Cuando todo esté asegurado, enviaremos a un Técnico a bordo de un APC y tomaremos el edificio.



Misión 9

OBJETIVOS

- Transportar la caja al punto de extracción
- Llevar a Zod al punto de extracción, sano y salvo.
- Asegurar convenientemente la zona de aterrizaje.
- Evacuar a Zod, cuando tenga la caja en su poder.

CONSEJOS

- *Comenzamos con unas pocas unidades para proteger a Zod, por lo que es imperativo trasladar algunas, desde nuestra base, hasta su posición, o bien delimitar un punto de encuentro a medio camino.*
- *Hay numerosos bunkers emplazados en el camino, sin duda una buena forma de proteger a Zod y a la caja.*
- *Los APC puede cruzar el lago que hay en el centro del mapa, lo que nos proporciona un buen atajo.*

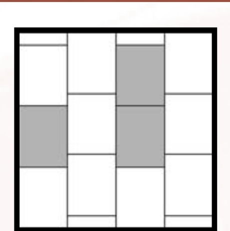
Guía

Primeramente, hay que dirigir el pequeño grupo de Zod hacia la base, que está de camino al punto de extracción. Sería aconsejable, llevar unas cuantas unidades al encuentro de Zod, mientras éste anda junto con su equipo, usando todos los bunkers que encuentren a su paso.

Tendremos la posibilidad de reclamar varios territorios en el camino, lo que nos proporcionará créditos suficientes para la construcción de tropas. Es ahora el momento de construir una Fábrica de Vehículos y otra Fábrica de Robots en nuestra base. La primera para crear APCs que protejan nuestra infantería y, en especial a Zod, y la segunda para crear Aceros, que serán el sistema de protección de los vehículos (Un APC con cuatro Aceros en su interior, es un arma a tener muy en cuenta).

Dado que el punto de extracción se encuentra en la esquina noreste del mapa, la ruta más segura y corta es la del norte del escenario. Cuando lleguemos al lugar, recibiremos un aviso de que el helicóptero tiene órdenes de no aterrizar hasta que todo el terreno circundante esté libre de enemigos y bien protegido por nuestras tropas.

Cuando finalice la labor de limpieza, el helicóptero aterrizará y podremos meter a Zod, con la caja, en su interior, y dar por terminada esta misión.



Misión 10

OBJETIVOS

- Encontrarse con Horowitz
- Zod debe sobrevivir

CONSEJOS

- *El río que cruza el escenario, proporciona numerosos puntos defensivos si usamos unidades con armamento de largo alcance; más concretamente en los puentes.*
- *Será útil establecer una segunda línea de defensa en el río, para despachar a los APC anfibios y a las unidades aéreas.*

Guía

El escenario se encuentra completamente dividido por un río, de manera que nuestro primer paso será controlar todos los territorios de nuestra mitad, así como la isla que está al oeste de nuestra base, para lo que necesitaremos un APC.

El territorio montañoso, al norte de nuestra posición es también un punto a tener en cuenta, pues puede proporcionarnos un lugar de defensa óptimo, si usamos Aceros o Torretas. Por el contrario, puede ser un gran problema si lo dejamos en manos del enemigo mucho tiempo, pues hará exactamente lo mismo, lo que convertirá ésta en una zona muy peligrosa.

Otro punto importante se encuentra al oeste del mapa, donde el enemigo tiene una Fábrica de Robots y una Refinería. Si dejamos que los construya sin molestia alguna, veremos como más veces de las que quisiéramos, nos lanzará una oleada de molesta infantería.

Una vez tengamos todos los puntos anteriormente descritos, ►

El helicóptero tiene órdenes de no aterrizar hasta que el terreno esté totalmente libre de enemigos


La unidad de infantería Pyros es perfecta para acabar con la infantería enemiga, así como con vehículos de blindaje ligero, como los Jeeps, pero no sirve para mucho más.


El sistema básico de juego de «Z. Steel Soldiers» es formar una fuerza de ataque lo suficientemente poderosa como para acabar de un solo golpe con el Centro de Mando enemigo.



Los círculos de puntos que rodean a las unidades muestran el campo de visión de éstas, en el caso de los puntos azules y el alcance de sus disparos, en el caso de los rojos.



Hasta que podamos construir las Torres de Defensa, los Bunkers serán nuestra mejor opción para conformar puestos de defensa, resistentes y con gran potencia de fuego.



Si conquistamos demasiados territorios al principio descubriremos que no disponemos de suficientes unidades para protegerlos y al final el tiempo empleado en hacerlas llegar hasta la bandera habrá sido en vano.

lo suficientemente cubiertos, podremos crear un grupo de ataque que nos vaya abriendo camino hasta el punto de reunión, donde llevaremos a Zod, dentro de un APC.

Misión 12

OBJETIVOS

- Capturar el Centro de Mando enemigo
- Localizar cuanto antes el Centro de Interrogatorios
- Liberar a Zod y demoler después el Centro
- Evacuar a Zod en el helipuerto del noreste
- Capturar o destruir todas las fábricas enemigas y estaciones de mando.

CONSEJOS

- *Toma control de los puentes cuanto antes mejor ya que serán una ruta de paso obligada para las unidades enemigas.*

Guía

Nada más comenzar, nos encontraremos con dos Tanques Medianos, siendo la mejor opción para nosotros, tomar el control de los mismos con dos Francotiradores, que destruirlos con los Aceros, pues aún quedan varios niveles hasta que podamos construir este tipo de vehículo. También deberíamos introducir a cuatro Aceros en un Bunker que hay cerca de uno de los puentes. Cuando todo esté listo, podremos traer a nuestros Técnicos para que conviertan el Centro de Mando, siempre con cuidado de las unidades que vienen a través de los puentes, así como de los barcos. Un buen movimiento, tras la toma de la base, es usar los APCs para adquirir el territorio que hay al oeste de nuestra base, cuya bandera se encuentra en un islote. Todo esto mientras llevamos a cabo las típicas acciones de comienzo de nivel, o sea, una Fábrica de Robots para doblar la producción de Aceros, alguna que otra Torreta Antitanque siempre acompañadas de Baterías SAM. Cuando dispongamos de una fuerza de choque considerable, optaremos a cruzar el puente y tomar el control de ese territorio, dando prioridad en nuestro ataque al Bunker enemigo, capaz de provocar grandes daños en nuestras filas si no se remedia rápidamente. Una vez asegurada la zona con varias Torretas y el resto de las unidades que participaron en el ataque, pasaremos a la construcción de una Fábrica de Robots y otra de Vehículos para disponer de refuerzos en un lugar más cercano. Podemos acceder al Centro de Interrogatorios, usando varios APCs cargados con Aceros y uno con Técnicos. Cuando lleguemos a ese punto, capturaremos el Centro con uno de los Técnicos e introduciremos a cualquier soldado de infantería. En segundos, saldrá acompañado de Zod y el Centro volará en mil pedazos. Ahora habrá que llevar a Zod hasta el helipuerto y el único camino posible es atravesando un puente que está al lado de la base enemiga o por el río, con un APC. Una vez en el helipuerto, cargaremos a Zod en el helicóptero de transporte.

Ya solamente nos restará demoler a cañonazos el resto de edificios y unidades enemigas, si es que no lo hemos hecho ya en nuestro camino hacia el helipuerto.

Al comienzo de cada nivel hay que lograr el control de todos los territorios que rodean nuestra base

Misión 13

OBJETIVOS

- Coordinar una emboscada al convoy y rescatar a los prisioneros
- Escoltarlos convenientemente con nuestras tropas hasta el Punto de Extracción.

CONSEJOS

- *Realizar varias emboscadas menores a lo largo del cañón, será mucho más efectivo que concentrar todo en un solo ataque.*
- *Cuidar que ningún prisionero caiga durante el fuego cruzado y extremar las precauciones si se usan piezas de artillería pesada.*

Guía

Esta misión tiene un límite de tiempo, en el cual debemos rescatar a los prisioneros del convoy, escoltado por varios Tanques Medianos. La ruta que lleva dicho convoy, cruza un cañón de rocas, lo que nos permite varios minutos para conformar la emboscada a lo largo del camino.

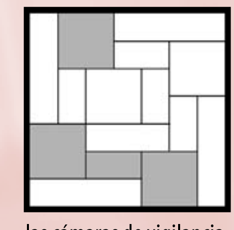
Para ayudarnos en nuestro objetivo, es bueno expandir nuestros dominios de la forma habitual, máxime dado que hay varios territorios realmente jugosos, como, por ejemplo, el que está al norte de la base (con una Fábrica de Vehículos), o los que hay al sur y al oeste (con un Radar y una Fábrica de Robots, respectivamente).

El campamento de prisioneros está situado al este del mapa y está fuertemente defendido, por lo que conviene evitarlo a no ser que estemos seguros de que saldremos victoriosos en el combate.

Construir un Bunker a la entrada del cañón y aprovechar el que ya hay construido, metiendo Francotiradores en su interior, es un buen comienzo. Evitaremos, por una vez, usar los Aceros, pues la onda expansiva de sus disparos puede herir a los prisioneros. Si los usaremos, sin embargo, para eliminar a los tanques que queden rezagados.

Una vez liberados los prisioneros, usaremos los Constructores para arreglar cualquier desperfecto que tengan, mientras que podemos tomar el control de los Tanques Medianos, que habrán quedado sin conductor tras el ataque de nuestros Francotiradores. Una vez reparados, los prisioneros deberían meterse en unos APC para su protección.

Para llegar al Punto de Extracción, será necesario atravesar y demoler la base enemiga, aunque siempre podemos optar por arriesgarnos y cruzar rápidamente la zona.



Misión 14

OBJETIVOS

- Infiltrarse en el Campo donde están los prisioneros
- Rescatar a los prisioneros
- Recuperar la cinta de vídeo de las cámaras de vigilancia.

CONSEJOS

- *Los Helicópteros de Transporte pueden usarse para mover unidades de un lado al otro del mapa, en grandes cantidades.*



Si nos quedamos sin dinero, la construcción de unidades y edificios se hará mucho más lenta y costosa. Una buena gestión de nuestra economía nos permitirá disponer de un ejército más grande, en menos tiempo.



Es recomendable, después de cada asalto enemigo, reparar tanto unidades como edificios, para lo cual tendremos siempre dispuesto, un equipo de no menos de tres Robots Constructores.



El APC es uno de los vehículos más versátiles del juego. Es anfibio, con lo que puede atravesar zonas de agua; protege a unidades de infantería, con su blindaje medio y permite a los robots disparar sus armas.



El Helicóptero de Transporte puede llevar hasta 8 unidades de infantería de cualquier clase o un vehículo. Es muy útil para superar zonas o pasos y sorprender al enemigo con un ataque sorpresa.



Las colinas ofrecen la ventaja de un mayor ángulo de visión, con lo que apostar unidades en esos lugares o incluso Torretas defensivas es práctico y eficaz a la hora de frenar los ataques enemigos.

▸Usar las unidades marítimas para controlar y asegurar las áreas antes de enviar tropas de tierra.

Guía

Este mapa está formado por una serie de islas, algunas conectadas por puentes, pero la mayoría de ellas, aisladas del resto. Esta dificultad hace que el desplazamiento sea mucho más lento y costoso de lo normal, sin embargo, esto significa que las unidades marítimas serán nuestra mejor baza en los combates.

Los prisioneros están retenidos en un campamento situado en la isla del centro. Este lugar está fuertemente protegido, tanto en el interior del perímetro, como en el exterior. Solamente hay un punto de entrada a la isla, más o menos seguro, para un APC, en la esquina suroeste.

Tras llevar a cabo todas las acciones típicas hasta ahora de consolidación de una base, es una buena idea transportar varios Aceros en un APC hasta dicho punto, para juntar ocho, por lo menos, y acabar con las Baterías SAM, de manera que podamos entrar con nuestros helicópteros, tanto de ataque, como de transporte, con la seguridad de que no van a ser abatidos por los antiaéreos.

Tan pronto como rompamos una sección del muro del campamento, los presos se considerarán rescatados y podremos usarlos, pero cuidado, pues también serán un objetivo válido para el enemigo, por lo que habrá que sacarlos de allí a toda prisa y llevarlos al helipuerto que hay cerca de nuestra base.

Con los prisioneros a salvo, podremos llevar una partida de infantería hasta la Torre de Comunicaciones, con algún Técnico para capturar el edificio. Introduciendo cualquier unidad en el mismo, conseguiremos la cinta de vídeo, que deberemos llevar al helipuerto.

Misión 15

OBJETIVOS

▸Capturar la Torre de Comunicaciones de Transglobal

▸Transmitir el contenido de la cinta de vídeo al Centro de la ZNN TV para desprestigiar a nuestros enemigos.

▸Destruir cualquier Torre de Comunicación que pueda interferir con la transmisión.

CONSEJOS

▸Destruir todos los puentes para evitar la llegada masiva de enemigos, situando varias unidades con armamento de largo alcance de forma que disparen continuamente.

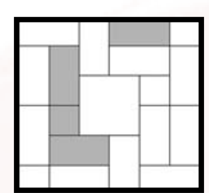
Guía

Hay cinco Torres de Comunicación en este mapa –una en cada una de las esquinas del mapa y otra en un cráter, en el centro–. Cada una de estas instalaciones está guardada por un grupo de tanques.

Un buen comienzo será tomar el territorio, justo enfrente del nuestro, pues dispone de mucho espacio para construir y el que está al noreste. Tras crear todas las Fábricas y defensas pertinentes, podremos pasar a nuestra siguiente fase que es, tomar el control de una de las torres. Hay dos candidatas principales; una situada al oeste de nuestra posición, en una isla que aunque tiene la dificultad de que solamente podemos acercarnos con unidades aéreas y marítimas, luego es más fácil de mantener, con unas cuantas Torretas y Baterías SAM. La otra Torre candidata es la que está al norte, pues aunque tiene varias rutas desde la que pueden llegar los enemigos, son todas muy estrechas y deben llegar en fila india, prácticamente, con lo que podemos acabar con ellos sin demasiados problemas.

Una vez el área esté asegurada, nos acercaremos con un Técnico y capturaremos la Torre para, acto seguido, meter a Lassar en su interior. Lassar comenzará a transmitir el contenido de la cinta al Centro de la ZNN TV y una cuenta atrás aparecerá en pantalla, comenzando en cinco minutos.

Pero no todo va a ser tan sencillo. Justo cuando quede un minuto, las Torres controladas por el enemigo enviarán una señal que interrumpirá el proceso de transmisión, por lo que, mientras que protegemos la Torre en la que está Lassar, tendremos que enviar tropas a las demás, para destruirlas o capturarlas, y poder así continuar con la emisión.



Misión 17

OBJETIVOS

▸Asesinar a Carver

▸Encontrar el estuche que contiene el proyecto Omega

▸Llevar el estuche al Punto de Evacuación marcado.

CONSEJOS

▸Cuidado con los ataques por sorpresa. El enemigo puede atacar nuestra base realmente deprisa en este escenario.

▸No hay Embarcaderos así que no hay que preocuparse por posibles ataques marítimos.



Guía

Como es costumbre, nuestros primeros movimientos deben ir dirigidos a la captura de los territorios anexos a nuestra base. En el proceso encontraremos una Fábrica de Robots al norte y otra Fábrica de Robots y una de Vehículos al sur.

Todos los territorios están conectados con puentes, por lo que si necesitamos tiempo para incrementar nuestra tropa, podemos destruirlos y ganar así algunos minutos.

Cuando podamos pasar de la defensa al ataque, sería útil dividir nuestro ejército en dos partes, para atacar en una formación de pinza, atravesando dos puentes diferentes y reuniendo ambas partes al otro lado.

Por regla general, Carver está en la esquina suroeste del mapa. Es recomendable atacarle con infantería en vez de con vehículos pues está protegido por bastantes Francotiradores.

Una vez acabemos con Carver, aparecerá un contador que indica el tiempo que resta para que llegue el Helicóptero de Transporte. La zona deberá ser segura y el estuche deberá estar en el punto de encuentro en el tiempo señalado para poder dar por finalizada la misión.

►

ACEROS = ÉXITO SEGURO

A partir del nivel 4, en el que se nos da la posibilidad de construir Aceros, las unidades de infantería con lanzacohetes, nuestra vida cambia de color radicalmente. Todos los problemas y preocupaciones, relacionados con la escasa potencia de fuego de que disponíamos, terminan en este momento. Los Aceros no sólo son la pieza de infantería más resistente, sino que su potencia de disparo es asombrosa.

A partir del nivel anteriormente mencionado, nuestro objetivo inicial será crearnos un grupo numeroso de Aceros que defienda la base, tanto de adversarios terrestres, como aéreos. Con alegría comprobaremos como ni el más peligroso de los ataques consigue mellar nuestra línea defensiva.

Sin embargo, algo que hay que tener muy en cuenta es que el proceso de construcción de un Acero es muy lento y con una sola Fábrica de Robots no cubriríamos el cupo necesarios. De ahí que crear otra Fábrica será óptimo para la formación de nuestro ejército de Aceros.

Si además, realizamos la mortal mezcla de introducir cuatro Aceros en un APC, conseguiremos un carro blindado que dispara cuatro cohetes al mismo tiempo. Potencia de fuego móvil suficiente para arrasar con cualquier unidad enemiga. Para sacarle el máximo partido a esta unión, cuando veamos que el APC está por debajo del cincuenta por ciento de su energía, sacaremos a los cuatro Aceros para que no mueran en la explosión y sigan luchando a pie. Una unidad a tener muy en cuenta si se quiere conseguir la victoria en este juego.


Las líneas azul y roja delimitan los territorios en los que está dividido el mapa y señala a quién pertenecen éstos. Si la línea es de color gris indica que el territorio aún no ha sido reclamado por nadie.


Los Aceros demuestran, nivel tras nivel, que son la unidad de infantería más valiosa. En grupo pueden plantar cara a cualquier unidad enemiga. Sirven para la defensa y para el ataque.


Al comienzo de cada misión, hay que hacer que nuestro Centro de Mando fabrique Robots Constructores que agilizarán el desarrollo de la base. Una Fábrica de Robots y varias Torretas defensivas son lo mejor para empezar.

Misión 19

OBJETIVOS

▶Transportar el artefacto hasta el Punto de Extracción.

CONSEJOS

▶*La mayoría de las rutas posibles son, más o menos seguras.*

▶*Hay que recordar que las unidades aéreas nos permiten un camino recto hacia el lugar de encuentro.*

▶*Asegurar los territorios principales cuanto antes. Si el enemigo toma el control puede ser peligroso y dar al traste con la misión.*

▶*El agua ofrece muchos atajos para los APC, si es que elegimos tropas terrestres en vez de aéreas.*

Guía

Al comienzo de la misión, uno de nuestros robots tendrá en su poder el Artefacto Omega, el cual tenemos que llevar al Punto de Extracción, que se encuentra en la esquina noreste del mapa. No tenemos por qué proteger al robot a toda costa, pues si cae muerto el Artefacto Omega puede ser recogido por cualquier otro robot que tengamos en la zona.

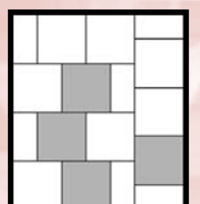
Hay cuatro rutas principales para llegar al Punto de Extracción, que se cruzan entre sí a lo largo del camino. La mayoría de estas rutas siguen el curso del río, pudiendo encontrar al final del mismo un Embarcadero, lo que nos permitirá guardar esta zona con unidades marítimas.

Si elegimos unidades terrestres para el transporte de las tropas. Deberemos hacernos con cinco o seis APCs que nos permitan transportar infantería armada, con la seguridad por nuestra parte de que serán más que suficientes para acabar con los adversarios. Con estos vehículos podremos también tomar valiosos atajos, cruzando tramos del río y adelantando así terreno o evitando las defensas enemigas.

La entrada al Punto de Extracción se encuentra en el territorio central del lado norte del mapa y se encuentra protegido por tropas enemigas y por un gran número de Baterías SAM, que deberemos destruir antes de que podamos enviar un Helicóptero de Transporte con refuerzos.

La unidad Francotirador tiene la capacidad de acabar con el conductor de los vehículos enemigos, dejando las máquinas intactas y preparadas para que uno de nuestros soldados se introduzca en ellas

Misión 20



OBJETIVOS

▶Localizar el edificio donde se guardan los archivos enemigos.

▶Usar un Técnico para capturar el edificio.

▶Introducir, por último, a Clarke en el edificio.

CONSEJOS

▶*Dado que Clark es imprescindible para terminar la misión no tenemos que mandarle a un combate bajo ninguna circunstancia. Es un riesgo demasiado grande.*

▶*Construiremos un Bunker cerca del Centro de Mandos y lo dejaremos allí hasta que todo esté seguro.*

Guía

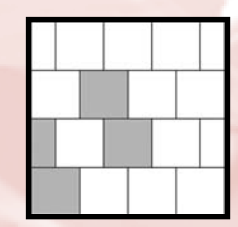
Los archivos están al noreste del mapa, solamente accesibles por aire o mar. El Centro de Mando enemigo está adyacente a los archivos. Pero a éste si podemos acceder con unidades de tierra. Al comienzo del nivel debemos hacer lo de siempre, es decir, capturar todos los territorios que rodean nuestras bases.

El territorio del sur tiene una Fábrica de Robots que pondremos a construir Aceros tan pronto como pase a nuestro poder. El territorio al norte tiene una Base Aérea que pondremos a construir helicópteros de ataque. Al noreste hay una Estación de Radar que tan pronto capturemos nos mostrará en minimapa la posición de Clarke y de los archivos.

La mejor forma de acceder al edificio con los archivos es usando los Helicópteros de Transporte, pues en ellos no sólo podemos llevar más cantidad de unidades de infantería a la vez, sino que también nos permite transportar vehículos.

Un punto débil en la isla donde está el edificio con los archivos es el pie de la colina, pues ninguna de las defensas tiene ángulo de visión hacia este lugar. Los primeros ataques realizados deben ser contra unidades y edificios defensivos. Para lograr hacer daño en estos asaltos, es necesario enviar al menos tres Helicópteros de Transporte cargados con Aceros. Cuando todo esté asegurado enviaremos a Clarke al interior del edificio y acabaremos así con la misión.

Misión 24



OBJETIVOS

▶Introducirse en la isla Viper

▶Destruir el Centro de Mando del enemigo, que está situado en la orilla de la isla.

CONSEJOS

▶*De nuevo, el control del agua es la clave de la victoria. Démosle importancia capital a la construcción de unidades navales.*

▶*La orilla de la isla está repleta de instalaciones enemigas y plagada de unidades. Habrá que prepararse para una cruenta batalla cuando desembarquemos.*

▶*Coordinar los ataques con el lanzamiento previo de una bomba de virus, incrementará nuestras posibilidades de victoria.*



El enemigo tiene dos instalaciones principales en este escenario: la más grande está en la isla Viper, al norte del mapa y un grupo de Fábricas en la esquina suroeste. Dado lo cerca que estamos de este segundo grupo. Deberemos dirigir nuestros primeros esfuerzos hacia dicho lugar, destruyendo solamente las unidades y construcciones defensivas, y tratando de no dañar los edificios, para luego enviar un grupo de Técnicos y capturarlos todos.

El control del agua es esencial en este nivel. Tendremos que


Los ríos son una perfecta ruta de llegada para APCs enemigos, con Técnicos dispuestos a robarnos los edificios o de Barcos con capacidad de acabar con todas las estructuras cercanas.


Una línea de defensa formada por varios Aceros y Tanques Mortero nos permitirá olvidarnos de esa zona por bastante tiempo y centrarnos en otros objetivos para atacar.



Este puesto elevado de la misión doce será muy difícil de tomar, pues el enemigo ha construido gran cantidad de Tanques Mortero que acaban con nuestras unidades antes de poder alcanzar la cima.



Las unidades marítimas cobrarán gran importancia a partir de la misión 13. Las Patrulleras, con su sistema de radar y sus toberas lanzacohetes, ampliarán nuestro campo de visión y acabarán con unidades aéreas.

hacer que nuestros embarcaderos construyan Destructores al principio, para tener una primera fuerza de choque, y Cruceros de Batalla, una vez tengamos varios barcos para la defensa y el ataque. Sería inteligente acompañarlos con alguna Patrullera para aumentar el rango de visión de los primeros y permitirles atacar a mayores distancias. El apoyo aéreo, con ataques directos y bombardeos de virus, ayudarán enormemente la labor de nuestra fuerza naval, dejando inoperativas las tropas enemigas durante un corto espacio de tiempo.

Misión 26

OBJETIVOS

- Penetrar con garantías en el complejo de investigación.
- Capturar el Centro de Inteligencia y conseguir los planes de batalla enemigos.
- Llevar los planes al Centro de Mando y descifrarlos.

CONSEJOS

- *Destruir los puentes que llevan a la isla enemiga para evitar que nuestros adversarios lleguen a nuestra posición, hasta que tengamos suficientes unidades terrestres.*
- *El agua ofrece una ruta rápida y segura para nuestro ejército. Explotarla al máximo nos dará más posibilidades de victoria.*
- *Algunas banderas son muy fáciles de defender debido a su posición. Si logramos identificarlas y capturarlas con rapidez, tendremos ingresos extra sin muchas preocupaciones.*



Este mapa tiene dos zonas principales: la isla y la masa de tierra que va del oeste al sur del mapa. Ambas están conectadas

Conviene vigilar la orilla de los ríos porque el enemigo puede desembarcar con tropas en cualquier momento

por puentes. La base enemiga está situada en la isla, muy bien protegida por instalaciones defensivas y numerosas unidades, y con una situación geográfica privilegiada, pues se puede acceder a la misma por dos puntos de la isla, uno situado al oeste y otro al este.

El comienzo del nivel será igual que tantos otros, es decir, conquistar todos los territorios adyacentes para lograr ingresos y edificios gratuitos. En este nivel vamos a hacer gran uso de las unidades aéreas, de los vehículos de gran potencia de disparo y del nuevo edificio que podemos construir: el Teletransportador. Una sabia mezcla en la colocación de este edificio y en la defensa de los mismos con los Helicópteros de Combate nos abrirá las puertas hasta una serie continuada de asaltos al territorio enemigo. Tan pronto como demos un paso en el interior del complejo de investigación, activaremos una alarma automática, que comenzará una consecuencia de autodestrucción que comenzará en 5 minutos. Tener en la zona un Técnico será esencial para que nos de tiempo a capturar el Centro de Inteligencia, sacar el disco con los planes de batalla y huir de allí con el tiempo disponible. ➤



En la misión 12, lo primero que debemos hacer es capturar un Centro de Mando enemigo, por lo que proteger a los tres Técnicos que llevamos, será nuestra preocupación principal, al principio.



Esas dos pequeñas construcciones cilíndricas son Almacenes de Créditos, que aumentarán nuestra capacidad de almacenar ingresos. El Centro de Mando solamente puede albergar un máximo de 12 000 créditos.

MISIONES CORTAS

Misión 1

OBJETIVOS

- Rescatar a Brad y llevarlo sano y salvo a nuestro Centro de Mando
- Destruir el Centro de Mando enemigo.

CONSEJOS

- *En la parte oeste del escenario hay una Fábrica de Robots sin dueño. Al comienzo del nivel enviaremos un Psico hasta la bandera y así conseguiremos tener bajo nuestro control esta edificación.*

Misión 2

OBJETIVOS

- Destruir una Estación de Radar concreta, que podremos identificar en el minimapa, cuando construyamos nuestra propia estación.

CONSEJOS

- *Tomar el control de los territorios adyacentes a nuestro Centro de Mando, lo antes posible.*
- *Incluir un Robot de Construcción en los equipos Psico de ataque, para que repare a los dañados.*

Misión 3

OBJETIVOS

- Destruir los restos de la nave estrellada.
- Recuperar la caja negra.
- Destruir el Centro de Mando de Transglobal

CONSEJOS

- *Nada más comenzar el nivel, tomaremos control de todos los territorios adyacentes al nuestro, así como el territorio grande que hay en la zona central del mapa. Programaremos la Fábrica de robots para que construya repetidamente Psicos y Pyros.*
- *La forma de limitar el movimiento de los enemigos, es construyendo Torretas Antitanque en grupos de tres, y manteniendo su buen estado con los Robots Constructores.*

Misión 4

OBJETIVOS

- Lassar debe sobrevivir.
- Hay que llevar a Lassar rápidamente hasta la Torre de Comunicaciones.

CONSEJOS

- *Construiremos un Bunker para esconder a Lassar en su interior hasta que todo esté seguro. Produciremos un gran número de Robots Constructores para el montaje masivo de Torretas Antitanque.*

Misión 5

OBJETIVOS

- Asegurar la destrucción de Centro de Mando.
- Llevar a Zod y Lassar hasta la Nave de Transporte.

CONSEJOS

- *Una vez el Centro de Mando ha sido destruido, los Almacenes son los únicos edificios que pueden contener los créditos, así que habrá que protegerlos a toda costa.*
- *Los puentes que cruzan el río son los puntos de choque de este escenario. El control de los mismos es decisivo.*

Misión 11

OBJETIVOS

▶Exterminar al ejército enemigo.

CONSEJOS

▶*Basar la defensa en Bunkers con Aceros en su interior, Torretas Antitanque y Baterías SAM, y no preocuparse por conquistar muchos territorios, hasta estar seguros de que nuestra base es infranqueable.*

Misión 16

OBJETIVOS

▶Capturar el Centro de Inteligencia con Técnico.
▶Evitar que el Centro de Inteligencia sea destruido. Destruir al ejército enemigo.

CONSEJOS

▶*Una vez reclamada la esquina noreste del mapa, situaremos dos Torretas Pesadas, acompañadas de sendas Baterías SAM para destruir el puente que lleva directo a la base enemiga y que puede servir de ruta a las tropas de TransGlobal para atacarnos.*

Misión 18

OBJETIVOS

▶Localizar y capturar el Centro Tecnológico enemigo.
▶Introducir a Lassar en el edificio y raptar a un Técnico enemigo.
▶Llevar al Técnico enemigo hasta nuestro Centro de Mando.

CONSEJOS

▶*Lassar está protegido en un campamento amurallado al norte, vigilado por 4 Aceros, una Batería SAM y una Torre de Defensa con 6 aceros; esto nos va a permitir olvidarnos de él hasta que llegue el momento en que deba tomar el Centro Tecnológico.*

Misión 21

OBJETIVOS

▶Capturar una Base Aérea y un Embarcadero enemigos.

CONSEJOS

▶*Hay que proteger los dos APC así como los dos Helicópteros de Transporte con los que comenzamos, a toda costa, pues son los que nos permitirán desplazar a nuestras tropas de islote en islote.*

Misión 22

OBJETIVOS

▶Sacar a Horowitz de la cárcel y llevarlo a lugar seguro.

CONSEJOS

▶*Cuidado con los APC enemigos que asaltarán nuestras islas desde el agua.*
▶*Si el enemigo logra controlar el agua, será muy complicado avanzar por el mapa y tendremos muchas posibilidades de perder.*
▶*Mucho cuidado de donde construimos las fábricas pues podemos encontrarnos con que lo hemos hecho en un lugar del que las unidades no pueden salir.*



El Centro de Mando enemigo es, en más de una ocasión, el objetivo final del escenario y, con mucho, el lugar más protegido de todo el mapa por lo que su asalto será complicado.



En esta zona amurallada se encuentra preso el capitán Zod. Mucho cuidado si atacamos con unidades del tipo Acero de no destruir la instalación. Hay que capturar el edificio con un Técnico, antes de poder liberarlo.

Misión 27

OBJETIVOS

▶Destruir las Instalaciones de Manufacturación para frenar la creación de un ejército masivo por parte de TransGlobal.

CONSEJOS

▶*Las Instalaciones de Manufacturación producen gran cantidad de unidades que nos atacarán en tromba a la mínima señal que demos, de ahí que sea muy peligroso acercarse a estos edificios. Por otra parte, su estructura es muy delicada y una mínima explosión en una de las instalaciones comenzará una reacción en cadena que acabará con todas.*

Guía

Si de alguna forma puede calificarse este nivel es de "perfecto para kamikazes". Una de las lecciones más valiosas para este momento, de cuantas hemos podido aprender en los 26 niveles anteriores, es la de la correcta gestión de nuestro dinero y la rápida creación de unidades. Puede que el nivel parezca uno de los más largos en un principio, pero nada más lejos de la realidad. Si logramos hacer explotar una parte de las Instalaciones de Manufacturación, crearemos una reacción en cadena que acabará con el resto. Ataques relámpago son la solución inmediata para este nivel. Es muy probable que, si fallamos en alguna de nuestras tentativas, se nos eche encima todo el grueso del ejército enemigo, con el resultado que todos sabemos. Pero si coordinamos correctamente los ataques, y logramos que estallen al mismo tiempo todas las Instalaciones de Manufacturación, terminaremos este nivel en un tiempo record.



Misión 29

OBJETIVOS

▶Localizar la base aliada.
▶Defenderla de los ataques enemigos hasta que lleguen nuestros refuerzos.
▶Aprovechar los refuerzos para derrotar al enemigo.

CONSEJOS

▶*Tomar una actitud defensiva en todo momento, una vez que hayamos encontrado la base aliada.*
▶*Los ataques enemigos se harán más y más constantes, conforme se acerque el momento de recibir los refuerzos.*
▶*Torretas y unidades con armamento pesado serán nuestra mejor opción.*

Guía

Comenzamos la misión con un grupo de Tanques Ligeros y una porción de infantería en la costa noroeste, con los que tendremos que encontrar la base aliada. Si este grupo muere antes de hallarla, perderemos la misión. No conviene empecinarse en ningún combate, pues cuantos menos tanques lleguen con vida a la base menos protección tendremos al comienzo de los ataques de los enemigos.



Los Helicópteros de Combate enemigos no son rival para este grupo de Aceros, pues con sus lanzacohetes pueden defenderse tanto de unidades de tierra como aéreas con garantía de éxito.

Hay que vigilar las aguas para evitar ataques sorpresa o desembarcos de tropas enemigas. Si no tenemos cuidado con la costa adyacente a nuestra base podemos llevarnos una desagradable sorpresa.



Las patrullas marítimas tienen un radar que les avisa de la presencia de vehículos enemigos en las cercanías, además de ser muy eficaces contra las unidades aéreas que se topen en su camino.



Los bunkers no son sólo útiles como estructuras para la defensa de nuestra base, sino que también nos servirán para proteger a las unidades cuya muerte condicione el éxito o el fracaso de la misión.

Es obligatorio construir dos Fábricas de Robots para duplicar la producción de los aceros, ya que este tipo de unidad, precisamente por lo poderosa que resulta, tarda algún tiempo en salir de la fábrica

Hay varias rutas para llegar a la base, pero la más sencilla es la que toma la dirección sur. En nuestro camino, nos encontraremos con un Tanque Pesado. La única manera de acabar con él, sin perder muchas unidades, es moverlas en grupo y hacer que disparen todas a la vez y siempre al mismo objetivo.

Nada más llegar a la base, hay que poner a todas las Fábricas a trabajar a destajo. E incluso construir algunas nuevas para acelerar la producción de unidades.

No hay que olvidar que la base está a punto de ser atacada por el Virus Omega y un grupo de asalto enemigo aparecerá justo en ese momento para dar el golpe definitivo. El Virus afectará a todas las torteas, dejándolas inservibles e impedirá la construcción de Robots Constructores al Centro de Mando.

No hay manera de detener el virus; lo único que puede hacerse es abastecernos de unidades suficientes antes de que se active. Hay un marcador de tiempo que nos indica el momento en que el desastre ocurrirá. Antes que el marcador llegue a cero, tres o cuatro minutos antes, hay que vender las Torretas, porque después del ataque del virus no podremos usarlas, así que, mejor convertirlas en algo más que útil: dinero.

Un excedente en la producción de Robots Constructores también será una buena idea, pues tras el ataque, no podremos crear más. En ausencia de las Torretas, habrá que construir defensas del tipo Bunker o Torre, y llenarlas de Aceros, algo que debería bastar para detener el avance.

El enemigo tiene la base principal al norte del mapa y dos minibases, una al sureste de la base aliada y otra al suroeste, por lo que es de esperar que nos ataque por todos lados.

Cuando lleguen los refuerzos hay que hacer un ataque quirúrgico, dirigido hacia un solo lado de la base enemiga. Si llegáramos a dividir nuestras tropas, estaríamos perdidos pues la base se encuentra fuertemente defendida por Generadores de Escudos y Torretas.

Y con esta última misión damos por terminado este repaso a las misiones más complicadas de «Z Steel Soldiers». ¡No os oxideis!

C.F.M.



Los aceros son unidades muy versátiles y poderosas, que en un grupo lo suficientemente numeroso pueden acabar con cualquier enemigo o con cualquier estructura en cuestión de minutos.

Los edificios, mientras son construidos por nuestros robots constructores, adquieren la forma de un modelo sin texturas. Una curiosa forma de llevar a cabo la representación de la edificación de estructuras.

Misión 23

OBJETIVOS

▶Hay que introducir a Horowitz en una Torre de Comunicaciones enemiga para que pueda hacer una llamada a larga distancia.

CONSEJOS

▶*Durante el transcurso de la batalla, guarneceremos a Horowitz del fuego enemigo, ocultándolo en la Torre de Defensa que hay cerca de nuestro Centro de Mando.*

Misión 25

OBJETIVOS

▶Introducir a Zod en el Cuartel Central de Viper.

CONSEJOS

▶*Zod comienza al lado de nuestro Centro de Mando. Lo meteremos en el Bunker vacío que hay cerca del él, para protegerlo hasta que llegue su momento.*

Misión 28

OBJETIVOS

▶Eliminar la Base Aérea de TransGlobal.
▶Eliminar el Embarcadero de TransGlobal
▶Destruir el Centro de Mando enemigo.

CONSEJOS

▶*Destruir de una en una las bases, sin preocuparnos de que el enemigo las reconstruya, porque no lo hará.*
▶*Destruir todos los puentes que lleven a nuestra base, para evitar los ataques enemigos y darnos tiempo a crear un buen ejército.*

Misión 30

OBJETIVOS

▶Asaltar el senado de TransGlobal antes de que nuestros escudos caigan.

CONSEJOS

▶*Asegurar, al menos, una de las dos esquinas adyacentes a nuestra posición inicial.*
▶*Ojo avizor. Hay zonas de este mapa muy similares, que pueden confundir nuestro sentido de la orientación y llevarnos a lugares erróneos o a trampas repletas de tropas enemigas.*
▶*La isla central es un punto importante en este nivel, aunque no es una ruta principal como pueda parecer en un principio.*
▶*Esta es la última misión del juego, así que disfrútala y no hagas prisioneros.*



Antes de iniciar acciones de ataque, conviene proteger bien nuestra propia base con unos cuantos aceros y bunkers que nos aseguren la tranquilidad en la retaguardia.

Alone in the Dark: The new nightmare

Nuevos tiempos, nuevos retos, nuevos monstruos. En este título te enfrentarás a los terrores más íntimos que se ocultan, reptan y arrastran en las tinieblas. ¿Miedo a la oscuridad? Claro que sí, pero no debes preocuparte. Como un faro en medio de la tormenta, esta guía te iluminará en tu descenso a los abismos de Shadow Island. Eso sí, procura que no se apague...



La oscuridad más allá de la oscuridad

Tras el ataque de la criatura, Carnby y Aline abandonan el avión y se lanzan en paracaídas. Carnby aterriza en los jardines de la mansión y Aline en el tejado. En todo momento, permanecerán comunicados por radio pero ambos tendrán que enfrentarse solos a la oscuridad que les espera...

EDWARD CARNBY

Dirígete hacia la izquierda y, tras la charla con Aline, sigue hasta que veas unas escaleras manchadas de sangre. Sube, habla con el herido, coge la llave de bronce pequeña, y retrocede por donde viniste. Ahora, avanza hasta llegar a la reja y ábrela con la llave. Tras la secuencia, recoge la munición. De los dos caminos posibles, ve primero por el de la izquierda para coger munición y un botiquín, y luego continúa por el otro camino.

Sube por las escaleras, tira por cualquier ramal (los dos llevan al mismo sitio) y ábrete paso hasta la reja de metal. Atraviésala, acciona la manivela del fondo para que descienda el nivel del agua, y métete por el pasadizo descubierto. Acabarás llegando a una sala en la que te atacará un cocodrilo. Si te quedas quieto y le fríes a tiros cada vez que aparezca, no tardarás en matarlo. Acto seguido, ve al pasillo de la derecha, sube las escaleras y avanza hasta la puerta, recogiendo de paso el amuleto de guardar partidas al lado de la plataforma.

Tras la puerta hay munición, un botiquín y una escopeta de cañones recortados. Cógelo todo y examina el féretro. Tras la horripilante secuencia, coge la llave dorada y úsala para abrir la puerta que tienes al lado. Nada más pasar, serás atacado por varias criaturas. Acaba con ellas, enciende la luz y recoge el amuleto de salvación que hay junto al interruptor. Tras eso, dirígete hacia el espejo y empuja el busto que tiene al lado hasta hacer que se refleje. Así podrás ver dos letras (H,M), que son las que debes introducir en el mecanismo que hay en el busto, y desactivar así la cerradura del primer cuadro.


Al otro lado de este pozo se encuentra el mecanismo que lo vacía.



Pon el frasco en esta balanza para solucionar el puzzle.


¡Voilá! Uno de los libros del puzzle de la biblioteca.

DE NUEVO CON ALINE

Encamínate hacia este último, examínalo para hacerte con la llave pequeña oxidada y empuja el armario para poder reunirte con Aline. Tras la secuencia, échale un vistazo al escritorio y coge después el dictáfono y la estatua de acróbata.

Después baja por las escaleras y métete por la puerta que hay a mano derecha. Tras hablar con Edenshaw, avanza hacia la derecha, entra por la única puerta abierta, y elimina a los dos zombies del pasillo. Hecho esto, vete por la puerta del fondo y enciende la luz. Coge el botiquín del armario, la barra de encima de una caja, la cantimplora de la mesa junto la pared, y los documentos del escritorio. Finalmente, ve hacia la pila con agua que hay al lado de la entrada, y llena la cantimplora.

Ahora sal de la habitación por la puerta junto al armario, y retrocede hasta el punto en el que te encontraste con Edenshaw. Desde ahí, ve hacia el otro extremo del pasillo, y métete por la primera puerta a la izquierda pasadas las escaleras. Acaba con el zombi y cruza la puerta para entrar a la siguiente habitación. En ella, usa la cantimplora en la maqueta con el barco, y coge la munición, la fotografía y la máscara del lobo.

Con todo esto en tu poder, vete de esta sala. Si quieres algo de munición y un botiquín, tira por el pasillo hacia la izquierda. Podrás cogerla tras acabar con un par de zombies. Por el contrario, si te encuentras satisfecho con tu inventario actual, ve hacia el salón principal, hacia los cuadros, y examina el del esquimal para descubrir una llave dorada.

Vete del salón por la puerta junto a la chimenea, y usa la llave dorada en la puerta sur del nuevo pasillo para abrirla. Acaba con todos los monstruos que verás en esta nueva estancia, y examina la estatua del búho. Pon sobre ella la máscara del lobo para hacerte con la llave de acero, y coge la llave dorada pequeña, que está en la mesita del centro de la habitación.

Vuelve al pasillo por el que has venido, y avanza hasta llegar a su final. Sube por las escaleras de caracol, y cuando llegues a la sala de arriba enciende la luz y coge el lanzacohetes. Tras la secuencia, usa la llave oxidada pequeña sobre la puerta para salir de la sala. Acaba con los monstruos que te saldrán al paso, coge la munición y el encendedor, y métete por la siguiente puerta. Avanza por el siguiente pasillo, cruzando varias habitaciones, hasta que llegues a una sala con una vela sobre una caja de madera. Enciéndela con el mechero, y descubrirás la existencia de un pasaje oculto tras la pared de madera.

Usa la barra para abrirte paso, y avanza hasta el final del pasillo. Coge el botiquín, métete por la puerta de al lado, y habla con la anciana que encontrarás postrada. Hecho esto, retrocede hasta las escaleras de caracol, baja por ellas y sal por la puerta. Ahora vete por las escaleras y usa la llave pequeña dorada para abrir la puerta que te encontrarás al final.

Enciende la luz, entra por la primera puerta, y avanza con precaución hacia la cama. Cuando la criatura que la ocupa aparezca, dispara sobre la lámpara que tiene encima para prenderla fuego y acabar así con ella. Una vez finiquitada, coge la pistola lanzacohetes de la mesilla, y el amuleto de guardado de la pared de enfrente.

Ahora vuelve al pasillo, baja por él y abre la primera puerta que encuentres, pero no entres todavía. En vez de eso, sigue bajando hasta que llegues a un desvío a la izquierda. Tómalo, y entra por la puerta de la derecha. Así llegarás a una habitación a dos niveles. Coge el botiquín que hay sobre la silla, sube por la escaleras y échale un vistazo al libro que hay en el escritorio. Tras eso, sal de nuevo, pero ésta vez ve al final del pasillo y usa la llave de acero para abrir otra puerta.

Tras ella llegarás a una habitación donde hay un libro y la mitad de una fotografía. Recógelos, vuelve a la puerta que abriste antes (pero en la que no entraste) y atraviésala para volver al salón. Desde allí, baja por las escaleras, métete por la puerta de la derecha, y ve hacia la puerta de la esquina para abrirla con la llave forjada grande. Así entrarás a la biblioteca.

EN LA BIBLIOTECA

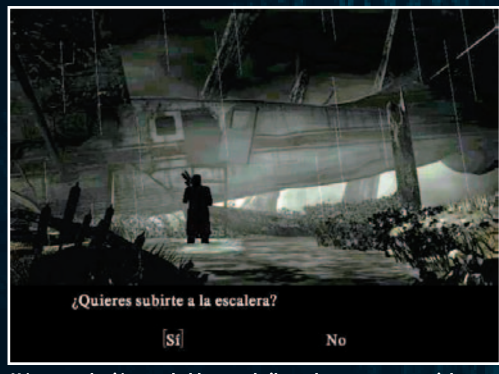
En esta sala tienes que resolver un puzzle colocando por orden 4 libros especiales. El primero está en la estantería del segundo piso. Para llegar a él, vete por la izquierda, sube por las escaleras y examina la estantería al llegar al final del todo. El segundo, en la planta baja, en una estantería al lado de la estatua, cerca de la puerta. El tercer libro también está en la planta baja, concretamente al pie de las escaleras. El cuarto y último está en el segundo piso, cerca de una de las columnas que sostienen la claraboya de la biblioteca. Antes de que puedas activarlo, tendrás que enfrentarte a un poderoso enemigo alado.

Para derrotarle, dispárale en ráfagas de dos tiros. La primera para obligarle a cubrirse, y la segunda para herirle, cuando abra las alas tras cubrirse. Aprovecha los momentos en los que se aleja dolorido para recargar el arma.

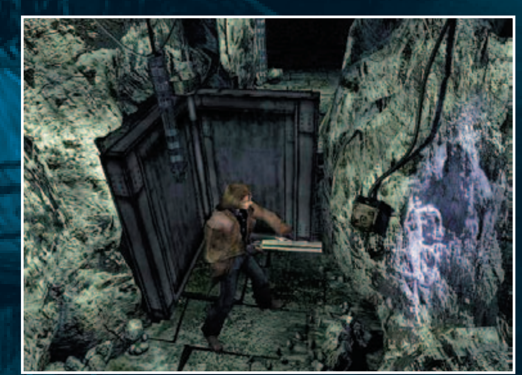
Una vez eliminado, dirígete al mecanismo que hay en la segunda planta e introduce los siguientes valores: 3, 9 (arriba) y 2, 6 (abajo). Así abrirás una puerta secreta por la que deberás entrar. Ya en la nueva sala, coge el telescopio y usa la estatua del acróbata en el grabado que hay a la derecha. Así podrás hacerte con una estatua Abkanis. No debes olvidar examinar el papel que hay en la estantería. Acto seguido, sal por la ventana del segundo piso y encamínate a la torre. Coge el amuleto de guardado, coloca el telescopio y fíjate en la fecha que aparece en la ventana del fuerte: 1692. Al hacerlo se activará una nueva secuencia, tras la que debes volver a la habitación secreta de antes. En ella, examina el panel de control de la pared y activa los interruptores 1, 6, 9 y 2. De esta manera habrás eliminado las cerraduras de los dos últimos cuadros del salón, pero no te dirijas hacia allí todavía.

En su lugar, ve al piso bajo de la biblioteca y busca (por el centro) la historia de los Morton. En ella se encuentran las fechas que necesitarás para desactivar la última protección de los cuadros, y que son las siguientes (de izquierda ►


Carnby se encuentra mirando la piedra del Este. Interesante.



Métete en el avión para hablar con el piloto y hacerte con material.


Aquí debes usar el sello de Obed para poder pasar.


Usa estos cristales para reponer la energía de la pistola de luz.

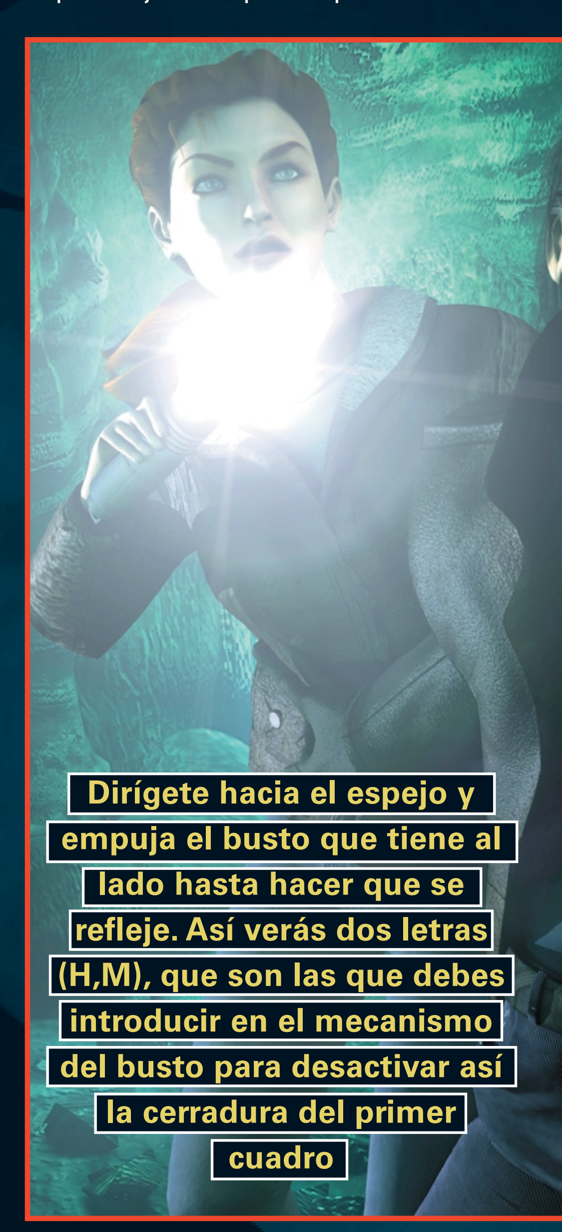

Sortea la plataforma de piedra de la derecha para seguir avanzando.


Esa que ves a lo lejos es la lanza que necesitas para acabar con Alan.

a derecha): 1852, 1874, 1899, 1931.
Ahora sí, vuelve al salón y examina los cuadros para hacerte con una llave pequeña de bronce, con un cañón de plasma y con una chapa con símbolos. Tras eso, introduce las fechas y se abrirá el reloj de la mesa de abajo, lo que te permitirá coger la llave de bronce. Úsala para abrir la puerta de la izquierda (junto a la luz) y así podrás salir de la casa. Ve primero por el camino de la derecha para hacerte con munición y un botiquín, y luego vete por el camino de la izquierda. Acabarás llegando a una reja cerrada, en donde tendrás que usar la llave de bronce pequeña para poder pasar.
Desde allí, tienes que abrirte paso hasta la zona donde empezaste, concretamente a una reja cerrada que había justo a tu espalda. El camino estará lleno de zombies, por lo que o corres como el viento, o tendrás que darle al gatillo a base de bien. De cualquier manera, ya en la reja, introduce el siguiente código (luna, luna invertida, estrella y sol) para abrir el candado y pasar al otro extremo de la isla, y al segundo CD.

¡A LANZAR EL CONJURO!

Ve al círculo de piedras de la izquierda, y utilizando la brújula del mapa, averigua cuál es la que mira al norte. Tras eso, habla con Aline y sigue sus indicaciones para examinar todas las rocas por orden, y averiguar ante cual tienes que pronunciar este conjuro: "O goul´ai hypor arnis korna".
Al hacerlo, la piedra central se iluminará y aparecerán en su interior una estela de piedra y una estatua Abkanis. Coge ambos objetos, y encamínate por el único camino disponible a la zona costera, y al pantano que hay pasada ésta última. Recoge las dos cajas de cohetes que encontrarás de camino, en una cueva a la que se accede por una escalerilla metálica.
En el pantano, coge el camino de la izquierda para llegar al avión y hacerte con un botiquín, un amuleto de guardado, unas bengalas, unos alicates y una lente azul. Luego ve a la cabina a hablar con el piloto, y prepárate para salir del avión rápidamente...
Ahora retrocede hasta la cueva costera, y combina la lente azul con la linterna para descubrir un grabado oculto en una pared. Una vez examinado, vuelve al pantano; esta vez por el camino de arriba. Avanza hasta pasar un pequeño puente, donde volverás a reunirte con Aline, que te dará el sello de Obed Morton. Con este objeto, dirígete a la puerta de la capilla cercana, y usa los alicates para entrar a su interior. Recoge el botiquín y la caja de bengalas, fíjate en el símbolo que hay oculto en la puerta y en el panel que hay en el muro de la izquierda (según se entra). Una vez localizado, pulsa los símbolos 3, 5 y 9, empezando por arriba a la izquierda.
Métete por la trampilla, y usa el sello de Obed para pasar la siguiente puerta. Llegarás a un laboratorio. Coge el amuleto de salvación que hay en el centro, y explora la zona hasta que te encuentres con Alan Morton, que al verte huirá y te dejará encerrado. Explora de nuevo la zona, y sigue las indicaciones de Aline para hallar los interruptores que te permitirán salir de ahí.
Avanza un buen trecho hasta que llegues a una sala cuadrada con dos puertas. Entra por la izquierda, y llegarás a una sala de radio. Escucha la grabación, y sal de nuevo a la sala de antes, para


Dirígete hacia el espejo y empuja el busto que tiene al lado hasta hacer que se refleje. Así verás dos letras (H,M), que son las que debes introducir en el mecanismo del busto para desactivar así la cerradura del primer cuadro


Esa es la entrada al panteón familiar de los Morton.



Ilumina con la linterna las bombillas para formar la letra M.

El truco aquí está en pulsar los interruptores de uno en uno.



Tras colocar la pirámide, recoge la cabeza de la estatua.


Empuja el armario para liberar a Aline de su prisión.


Tras hablar contigo, Alan Morton escapará y te dejará encerrado.

Tras hablar con Edenshaw, avanza hacia la derecha, entra por la única puerta abierta y elimina a los dos zombies que pululan por el pasillo

irte por la otra puerta. Aparecerás en la sala del ataúd (la del primer CD).

Tras hablar con Edenshaw, sube por las escalerillas a los jardines. Una vez allí, sube por la otra escalerilla a la barandilla, y empuja la estatua hasta tirarla al suelo. Así podrás hacerte con el sello de Alan Morton y con una estatua Abkanis en forma de oso.

Retrocede hasta el sitio en el que usaste el sello de Obed, y usa ahora el de su hermano para abrir otra puerta secreta. Ve por ella y, tras la secuencia animada, avanza por el único camino posible hasta que llegues a la cueva tras el puente de piedra. Ya dentro, abre la trampilla de la derecha para coger la pistola de luz, unos botiquines, el cargador de acumulador y varios amuletos de guardado. Hecho esto, sigue avanzando hasta activar la siguiente secuencia cinemática.

EL MUNDO DE LAS SOMBRAS

Cuando ésta termine, entra por la puerta, frente a un túnel oscuro, recogiendo los cristales de luz. Avanza, con ayuda del mapa, hasta que llegues al acantilado, en donde deberás agarrarte de la cuerda. Entonces podrás seguir bajando por la cuerda o meterte en la cueva. Haz primero esto último, ya que así encontrarás un frasco de metal vacío (donde podrás meter el agua curativa), un cristal de luz y el pulsar fotoeléctrico.



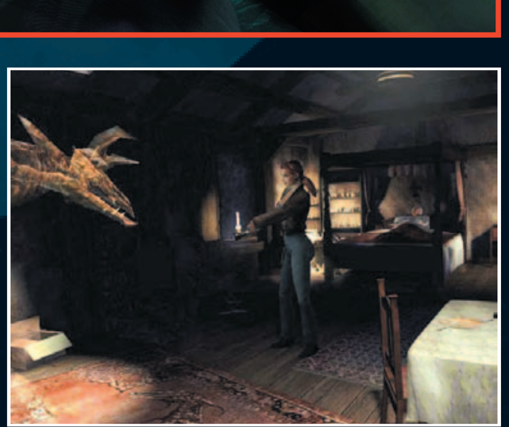
Hecho esto, sigue a Morton (con el mapa no tiene pérdida), pasando por un puente, una caverna de lava hasta llegar a una caverna llena de plataformas. Pasa por encima de la plataformas, y llegarás a un nuevo desfiladero. Avanza hasta activar la secuencia del terremoto, cruza al otro lado por el improvisado puente que se ha montado, y llena la cantimplora en la fuente de agua verde.

Acto seguido, vete de esta zona por la parte de abajo, y llegarás a una especie de altar, con varias estatuas. En él, vete por la puerta de la derecha, baja por la cuerda y prepárate para enfrentarte a Alan. Para derrotarle necesitas la lanza que hay en uno de los ramales, al fondo de la caverna. Si tratas de cogerla directamente, Alan será más rápido y te lo impedirá. Dispárale hasta hacer que caiga de rodillas, y luego vete corriendo a por la lanza. Eso sí, procura hacerlo cerca de ésta, ya que Alan se recupera muy rápido. Una vez derrotado, sólo tienes que coger la cabeza de la estatua y volver a la sala del altar, para ponerla en su sitio. Por último, sal de la habitación (y de la isla) lo antes posible, y prepárate para disfrutar de una soberbia escena final.

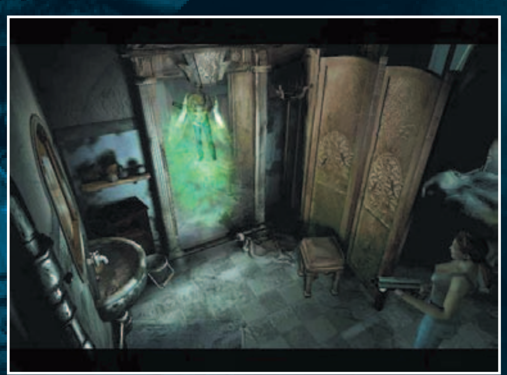
ALINE CEDRAC

Avanza hasta la ventana con luz, entra dentro de la casa y habla con Lucy Morton para que te dé la llave dorada pequeña. Cuando intentes salir, aparecerá una criatura con malas pulgas. Para derrotarla, quédate quieto y deslúmbrala con la linterna. Ya fuera de la habitación, corre hacia el norte todo lo que puedas, esquivando a los monstruos, y pulsa el interruptor de la luz. Tras eso, baja y toma el primer ramal que veas a la derecha; métete por la primera puerta. Aleja con la linterna a la criaturas que te saldrán al paso, y dirígete (recogiendo si puedes el amuleto de la mesa) hacia la otra puerta. Llegarás a un estrecho pasillo y, tras él, a una nueva sala con "bichos". En ella, coge la llave dorada pequeña (en la mesa), el botiquín y la munición.

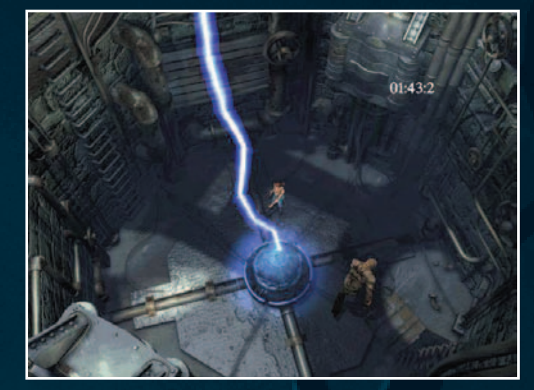
Ahora regresa al lado del interruptor, usa esta nueva llave para abrir la puerta que tiene al lado, y baja por las escaleras de caracol hasta el final. Una vez allí, sal al pasillo y métete por la primera puerta a la izquierda. En esta sala, examina la estatua india y usa la llave dorada pequeña. Así te harás con un revólver. Elimina con él a la criatura que saldrá de la nada, examina el proyector estropeado para hacerte con tres botiquines y sal por la puerta que hay junto al balcón. Métete por la única puerta abierta, da la luz, recorre el pasillo hasta que encuentres otra puerta abierta, y vete por ella. Avanza hasta encontrarte con Obed Morton, y prepárate para una secuencia terrorífica.


Usa la linterna para espantar a esta criatura.


Examina esa estatua para hacerte con el revolver.


Después de la escena, entra tras el espejo para reunirte con De Certo.


Rompe el espejo de un par de balazos para revelar el escondite secreto.


Haz que Howard salte cuando el rayo esté a punto de electrocutarle.


Recuerda, debes acertarle en el hombro para poder acabar con él.

¡ME HAN DISPARADO!

Despertarás sola en una habitación a oscuras. Llama a Edward, coge la llave allen y el botiquín del escritorio, el amuleto de salvación y atraviesa el espejo. Baja por las escaleras hasta el fondo, coge la escopeta de cañón triple y sigue por la puerta oxidada. Sigue descendiendo, recoge el botiquín del suelo y échale un vistazo a lo que ocurre en la sala de al lado por el agujero de la pared. Tras eso, vuelve sobre tus pasos y sal por el espejo.

De nuevo en la habitación, te reunirás con Carnby quien, tras una breve charla, te aupará al ático. Allí, dirígete hacia el espejo y, tras la secuencia, sal de esta habitación, encaminándote hacia las escaleras de caracol. No te preocupes si al salir te dicen que se ha roto el pasador. No vas a tener que volver a cruzar esa zona.

En las escaleras de caracol, baja hasta el final y serás transportada a otro lugar de la casa. Métete por la primera sala que encuentres (la del proyector), y hazte con un botiquín, el espejo y el lanzagranadas. Después, sal de la habitación y recorre el pasillo hacia arriba, eliminando a las criaturas. Cuando llegues al interruptor, métete por la puerta que verás a su izquierda.

Dentro, coge la munición de la mesita junto a la cama, el amuleto de salvación de la chimenea y ve hacia el espejo, cruzándolo tras la secuencia. Cuando De Certo te pida el espejo, no se lo des. Rómpelo para obtener una de las estatuas Abkanis.

Vuelve al dormitorio y, tras la secuencia, métete por la puerta tapizada. Así aparecerás en el hall principal. Dispara a los enemigos, baja por las escaleras, y atraviesa la puerta de la derecha. Cruza el pasillo hasta abajo del todo, ve por la puerta de la derecha, acaba con los zombies y entra, por la primera puerta que veas, a la oficina de Obed. Enciende la luz, coge la munición y pégale un par de tiros al espejo para romperlo, revelando así una estantería secreta, con un libro en su interior. Cógelo, acaba con las dos criaturas que se materializarán, y vete a hablar con Lucy Morton. Te entregará un prisma de cristal.

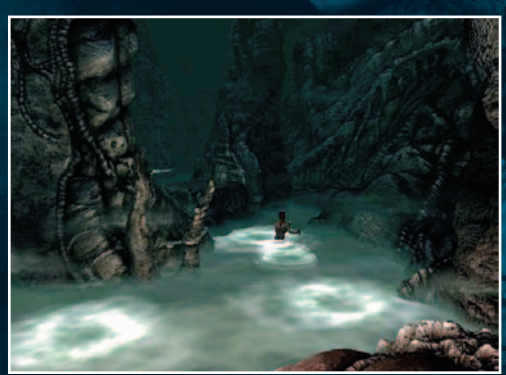
Sal del dormitorio, baja un piso por las escaleras de caracol y métete de nuevo en la habitación en la que encontraste el lanzagranadas. Apaga la luz, coloca el prisma de cristal y la linterna en el proyector, y podrás contemplar una espeluznante película. Cuando ésta termine, obtendrás un cubo grabado, que contiene un pequeño mapa de la biblioteca. Para llegar allí, baja hasta el piso de abajo por las escaleras de caracol, sal por la puerta, elimina a los zombies y entra por la primera puerta.

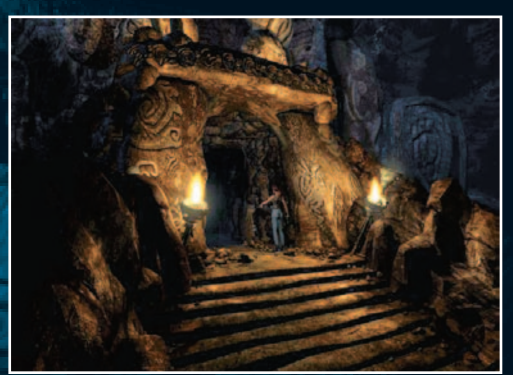
Enciende la luz y examina el cubo grabado para descubrir la localización del compartimiento secreto. Tras eso, vete hacia allí e introduce el código 1991 para abrirlo. Así obtendrás tres botiquines, un amuleto de salvación y una tabla Abkanis. Activa el interruptor de la pared y prepárate para enfrentarte con Howard Morton. Para acabar con él (de momento), lo mejor será que uses el lanzagranadas.

Una vez despachado, examina el contenedor del que ha salido para encontrar medio medallón. Una vez más, vete a ver a Lucy y habla con ella. La anciana te dará la segunda mitad. Combina ambas partes y dirígete al hall principal, al espejo que hay al lado del busto. Introduce el medallón en el orificio correspondiente, y métete por el pasadizo tras el espejo.

En la sala del ataúd, vete a los jardines por las escalerillas de la izquierda. Allí, coge la munición, sal por la puerta oxidada y corre hacia el mausoleo familiar (en el cementerio), ya que de un momento a otro Howard saldrá detrás de ti. El camino no tiene pérdida, pero si tienes dudas, consulta el mapa. Ya en el interior del panteón, métete en la tumba de Jeremy Morton. Coge la pistola lanza bengalas, la caja de bengalas, el botiquín y el amuleto de salvación y la Tapa de metal. Hecho esto, combina la tapa con la linterna, sal a la sala principal del mausoleo y ve hacia la pared frente a la entrada. Enciende (apuntando con el ratón) las distintas bombillas en orden para formar la letra M, métete por la tumba de Richard Morton y avanza todo lo que puedas hasta llegar a un pequeño acantilado. Baja por él para proseguir tu aventura, y para pasar al siguiente CD.


En el ático, aleja con la linterna a las criaturas que te saldrán al paso, y dirígete (recogiendo si puedes el amuleto de salvación de la mesa) hacia la otra puerta


Avanza por el único camino posible hacia la salida.


Métete en la fortaleza Abkanis para buscar los sellos.



Coge el espejo en el estudio de Alan.



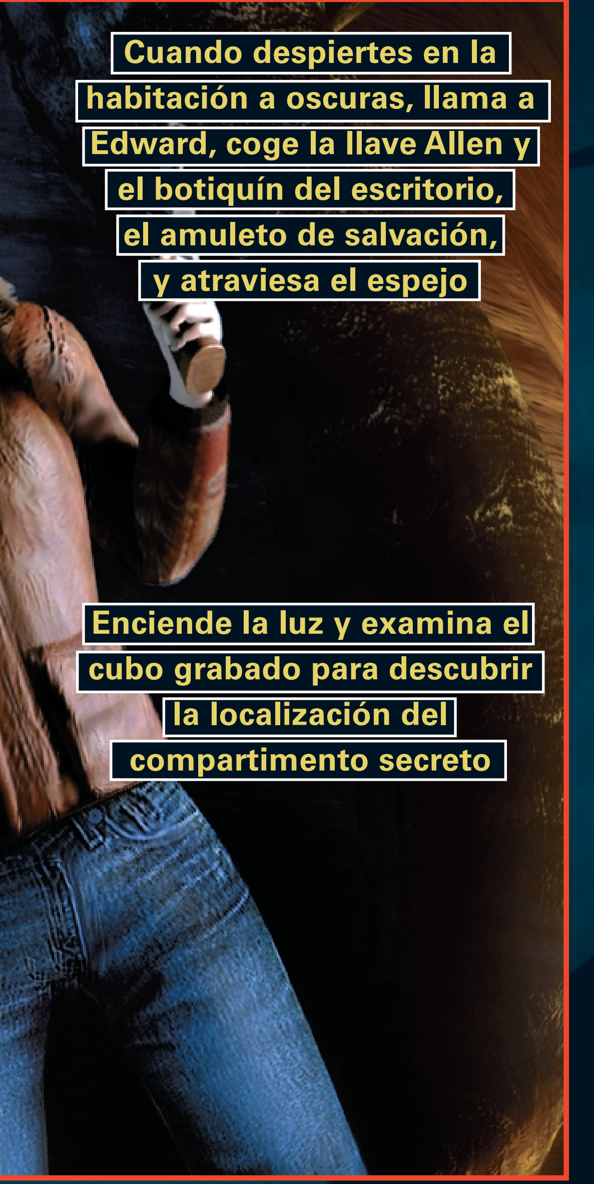
Sal de la isla rápidamente mientras Edenshaw lanza su hechizo.



Métete por la ventana en la que se ve luz.



Judas De Certo te propondrá un trato. Desconfía de lo que te diga.



EL FUERTE DE LOS MORTON

En cuanto recuperes el control de Aline, corre hasta la entrada de la fortaleza y, como la puerta estará cerrada, trepa por las enredaderas de la derecha. Una vez arriba, baja al patio por las escaleras de la derecha, hasta llegar a una zona con una puerta y con un muro semiderruido. Ve por el muro, coge la munición y avanza por la nueva puerta que descubrirás. Llegarás a una zona con dos zombies. Acaba con ellos y vete por el camino de la izquierda (las escaleras) a la celda de Obed.

Tras la escena, coge la tarjeta metálica negra y el amuleto de guardado, vuelve a la zona en la que te encontraste a los zombies, y vete por el otro camino, hasta descubrir una nueva puerta. Crúzala, desciende por las escaleras de la izquierda, y avanza en ese mismo sentido, hasta que te topes con una mesa de trabajo. En ella encontrarás una cizalla y una pieza metálica. Finalmente, sube por las escaleras que hay detrás del banco y coge el molde que verás allí.

Vuelve a la zona del muro derruido y métete por la puerta. Al girar una esquina verás un cofre cerrado con una cadena. Usa las cizallas para abrirlo, y así hacerte con una llave grande forjada oxidada y con un lingote de acero. Perfecto. Ahora vuelve a subir por las escaleras hasta las murallas, abre con la llave que acabas de encontrar la puerta cerrada de antes, y métete por ella.

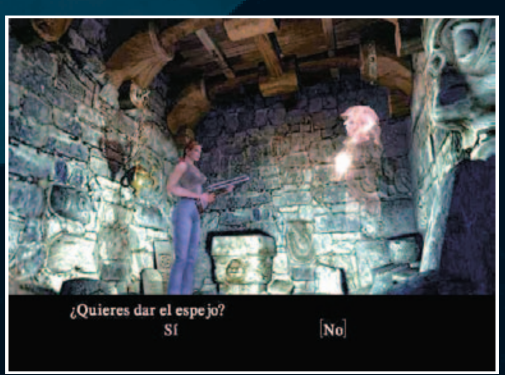
Ve hacia la mesa que hay frente a la máquina y coge el acelerador naranja, la culata y el cañón, y luego gírate hacia la máquina e introduce el molde y el lingote de acero. Así obtendrás el cañón de un arma. Por último, examina la zona para descubrir y añadir a tu inventario la lente de cristal (armario) y dos botiquines extra.

Sal por la otra puerta, usa la lente de cristal en el telescopio y echa un vistazo por este. En cuanto termines, camina hacia la izquierda, hasta que llegues a un sitio en el que el suelo se desplomará, y te caerás a un foso. Allí, acaba con la criatura con forma de cocodrilo que te atacará, y avanza por el único camino posible hasta que llegues a unas escaleras. Sube por ellas, coge la munición que encontrarás allí y sube por las escalerillas. Una vez arriba, coge el botiquín y examina la caja para hacerte con las tarjetas plateada, roja y dorada.

Ahora vuelve a la sala que daba a la celda de Obed, y ve por el pasillo hasta que llegues a una puerta cerrada con un mecanismo especial. Introduce las tarjetas en el siguiente orden (de izquierda a derecha): plateada, dorada, roja y negra, y podrás abrir la puerta y entrar al planetario.

Ya dentro, coge el cañón de plasma, el amuleto de salvación, medio anillo metálico y un botiquín, y sube por las escaleras de metal. Arriba del todo, examina el trozo de papel, habla con Carnby e introduce en el panel la fecha 10.31.2001. Cuando termine la secuencia, baja por las escaleras, coge los ítems del compartimento secreto que acaba de abrirse y sal por la puerta que aparece iluminada.

Fuera, recoge la munición y el amuleto y avanza hasta la estatua de piedra. Tras examinarla y hablar con Carnby, vuelve al planetario, métete por la puerta junto al compartimiento secreto y sal, por la puerta principal de la fortaleza, al bosque. Allí, en la ►



El momento de la verdad. Mejor que digas no, o de lo contrario...

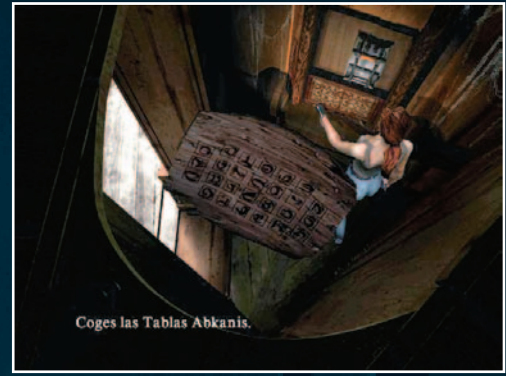


Lucy Morton te irá dando muchos consejos y objetos a lo largo de la aventura.

Ándate con mucho cuidado en esta zona.



Al final del pasadizo secreto encontrarás unos objetos muy interesantes.



En la habitación secreta podrás hacerte con las tablas Abkanis.



Dispara a Howard hasta que se desmaye y caiga al suelo.

zona de la valla de metal, te reunirás con tu compañero, y os intercambiaréis objetos para, de este modo, seguir avanzando en la aventura.

A MONTAR EL PERFORADOR

Hecho esto, vuelve a la zona de la estatua (no te costará mucho) y usa sobre ella la estela de piedra para obtener la piedra luminiscente y una estatua Abkanis con forma de pez. Acto seguido, vuelve al planetario, sal por la puerta de enfrente y dirígete hacia la sala de trabajo (donde encontraste la lente de cristal). Allí, sube por las distintas escalerillas hasta que llegues al tejado, y usa la llave pequeña para abrir el candado de la trampilla. Después, baja un nivel y acciona la palanca para abrir la trampilla. Por último, vuelve al tejado y realiza los siguientes pasos para montar el perforador: 1) Separa el trípode. 2) Combina el trípode con el cañón separador. 3) Junta las dos mitades del anillo. 4) Une el anillo a la piedra energética.5) Combina la culata con el acelerador naranja. 6) Combina el púlsar fotoeléctrico con el acelerador naranja y con el cañón. 7) Une el púlsar con el acelerador con el cañón perforador en el trípode. 8) Combina el perforador sin energía Abkanis con el anillo con energía.

Ahora baja del tejado un nivel, activa la palanca, baja un piso más, guarda la partida, y activa la otra palanca. Al hacerlo se activará una cuenta atrás y dará comienzo tu enfrentamiento final con Howard Morton. No te molestes en dispararle. Tienes que hacer que salte hacia a ti cruzando la plataforma del centro (y por ende el rayo), cuando éste vaya a caer. Con tres veces que lo consigas, le eliminarás para siempre.

Nota: no te preocupes por la cuenta atrás, ya que si se te acaba el tiempo puedes volver a accionar la palanca.

Una vez despachado este rival, vuelve a bajar la palanca y baja corriendo a la sala en la que encontraste la cizalla. Tienes que colocar en ella el perforador, en el soporte de color rojizo que hay al lado de la mesa de trabajo, antes de que se te acabe el tiempo. Si no lo consigues, tendrás que volver a subir y activar la palanca de nuevo.

Una vez colocado, y tras volar una sección del muro, avanza por este camino hasta encontrar el púlsar fotoeléctrico. Cógelo y sigue avanzando por el camino posible (pasado el puente de madera y las escaleras de piedra) hasta encontrarte con Carnby.

Tras la secuencia y un par de charlas, avanzad hacia el nuevo pasillo, cruzad el puente de piedra y entrad en la puerta del final. Llegaréis a un pasillo muy iluminado, con unas trampillas un poco más adelante. Abre la de la derecha para añadir a tu equipo 5 botiquines, el cargador del acumulador, la pistola lumínica y 5 amuletos de salvación.

Continúa avanzando hasta llegar al sitio en el que Alan está realizando su hechizo y, tras la secuencia, métete por la siguiente cueva hasta llegar a un precipicio (atravesando al hacerlo dos cavernas) donde descubrirás una fortaleza Abkanis. Desde ésta posición, baja por las escaleras de piedra hasta que Aline vea unas escalerillas, por las que subirá ella sola.

SOLA EN LA OSCURIDAD

Arriba, ve por el único camino posible hasta la fortaleza. Allí podrás optar por dos sendas distintas: las escalerillas (izquierda) y los escalones de piedra (derecha). Ve por estos últimos hasta que llegues a una gruta oscura. Al hacerlo, la pared girará y dejará al descubierto una sala presidida por un extraño altar y un ídolo. Si te fijas, el altar tiene siete interruptores. Lo que debes hacer es pulsar uno cualquiera, y fijarte en las paredes de la sala, ya que en una de ellas habrá aparecido una estatua. Ve hacia ella, recoge el sello de piedra de su interior, y vuelve al altar para pulsar otro interruptor, para liberar otra estatua. Una vez tengas los seis sellos, pulsa el séptimo para salir de la cueva.

Ahora vuelve a la fortaleza y sube por las escalerillas de la izquierda. En el tejado, baja por las escalerillas del centro, coge la cantimplora india y usa los sellos de piedra en las rocas talladas. Cuando los coloques, podrás coger la pirámide de piedra. Hazlo y vete a la sala que hay justo antes de la sala del ídolo, coloca la pirámide sobre la roca con forma piramidal, y recoge la cabeza de estatua que aparecerá.

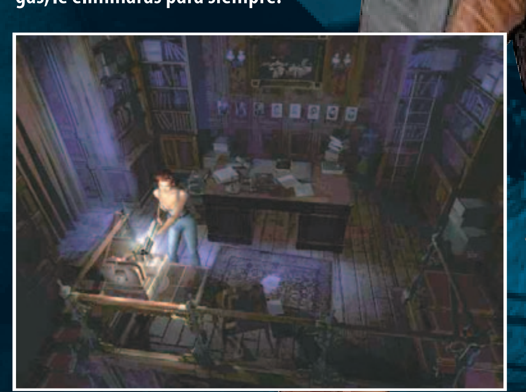
Con ella, sal de la fortaleza, baja por las escaleras, cruza el puente de piedra y adéntrate entonces en la caverna de lava. Atraviésala hasta llegar al túnel de piedra, y sigue por el único camino posible hasta el puente. Crúzalo, y avanza hasta que llegues a un muro en donde se te preguntará si quieres escalarlo. Di que sí y sigue tu viaje, subiendo por las plataformas, hasta que se active una nueva escena cinemática.

Cuando ésta termine, retrocede, regresa al puente anterior y examina la roca que tiene una cuerda atada. Baja por ella, coge la mochila de Alan y sal por la puerta. Tras la nueva secuencia, en la que Aline se caerá por un precipicio, coge la estatua Abkanis con forma de águila, habla con Johnson y salta a la parte de debajo de la cueva.

Desde allí, avanza hacia la derecha hasta que llegues a una zona llena de agua. Atraviésala, acaba con la criatura que te atacará y sal por la única zona posible. Vuelve a hablar con Jonson, salta abajo y corre recto hacia la izquierda por la zona de las columnas de piedra. Atraviesa por el improvisado muro de piedra, y prepárate para enfrentarte a Obed Morton. Para eliminarle debes acertarle en su hombro izquierdo unas 10 veces, ¡casi nada!

Finalmente, ve hacia abajo, entra en la necrópolis, coloca en su sitio la estatua y sal por la puerta para dar por terminada tu aventura. Felicidades, y hasta el próximo «Alone in the dark».

J.D.M.



Coloca la linterna en este proyector para ver la película.

Nada que temer, es nuestra imagen en el espejo.



Coloca la estela de piedra en esta estatua, sin perder ni un segundo.

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Midtown Madness 2





CONSEJOS

La única manera de adelantarse y girar por la calle adecuada a toda velocidad es consultando el mapa. Ten a mano el botón de freno, ya que lo necesitarás en casi cada curva. El nuevo VW Beetle Rdi es un coche estupendo, ágil en las curvas y sorprendentemente rápido en las rectas. Al principio no lo tendrás disponible, pero en cuanto accedas a él deberá ser tu primera opción.

Sin daños

Durante el juego, pulsa la tecla "Y"; y a continuación escribe damagefree.

Desbloquear vehículos

Camión de bomberos American Lafrance: Para conseguirlo queda primero, segundo o tercero en cinco carreras relámpago de San Francisco.
Aston Martin DB7 Vantage: Gana en circuito de choques de Londres.
Audi TT: Queda primero, segundo o tercero en seis carreras parciales de San Francisco.
Mini Cooper: Queda primero, segundo o tercero en cinco carreras rápidas de Londres.
Nuevo Escarabajo Dune: Queda primero, segundo o tercero en cinco carreras de circuito de San Francisco.
Escarabajo RSI: Gana la carrera de choques de San Francisco.

CÓDIGOS

Para usar los siguientes trucos deberás de pulsar simultáneamente la combinación de teclas Control + Alt + Mayúsculas + F7. Escribe el truco deseado en la ventana a la que accedes:

/big	La gente es normal.
/bridge	Los puentes suben y bajan mas rápido.
/nodamage	Sin daños.
/damage	Activa los daños.
/dizzy	Cielo giratorio.
/fuzz	Muestra la posición de la policía.
/grav	La gravedad se reduce a la mitad.
/nosmoke	Elimina el humo por daños.
/postal	Al hacer sonar el claxon lanzas buzones de correos.
/puck	El coche del jugador no tiene resistencia con el suelo.
/swap	Cambia el tren por una cadena de 737.
/ufo	Cambia el avión por un OVNI.
/slide	Los coches del tráfico no tienen fricción.
/smoke	Activa el humo por daños.
/talkfast	Los comentarios se reproducen deprisa.
/talkslow	Los comentarios se reproducen lentamente.
/tiny	La gente es pequeña.

TRUCOS

Cuando generes un nuevo jugador, usa los siguientes nombres para obtener los correspondientes trucos:

amizdA eoJ	Todos los vehículos que conforman el tráfico conducen marcha atrás.
Big Bus Party	Todos los vehículos que conforman el tráfico son autobuses escolares.
Jet Planes	Todos los vehículos que conforman el tráfico son aviones.
Showme Cops	Muestra la posición de la policía en el mapa.
Tiny Car	Todos los vehículos que conforman el tráfico son coches compactos.
Warp Eleven	La IA será mas potente.



Black & White



Tienes que hacer el conjuro de madera o comida, y después dirigir la mano con el conjuro a la puerta del almacén, pulsando varias veces hasta que se acabe el recurso. Podrás observar como el almacén se llena a gran velocidad, este truco también sirve en el taller.



GANADORES DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados en la sección: Juan Carlos Martínez Rodríguez y Alberto Pascual Herrero. Seguid enviando trucos que no hayan sido publicados en la revista y no olvidéis incluir vuestra dirección para que podamos enviaros el regalo.

Mechwarrior 4: Vengeance



Mantener pulsadas las teclas [CONTROL] + [ALT] + [MAYS] e introducir estos códigos:

Invencibilidad:	IY
Munición ilimitada:	UO
Acabar con el calor del motor:	HF
Destruir a los malos:	IB
Acabar la misión con éxito:	ML





¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

Micromanía TIPS & TRICKS TEAM



Hostile Waters

PC

Debes arrancar el juego con el parámetro -setusupthebomb (modificando el acceso directo al juego o creando uno nuevo en Windows), ahora mientras juegas podrás abrir y cerrar la consola pulsando F8. Estos son los códigos:

revealmap 1: mapa.
winlevel 1: ganar la misión.
invulnerable 1: invulnerabilidad.
filthylucre 1: 999999 EJ.
enableallmovies 1: activa las animaciones.

Clive Barker´s Undying

Durante el juego, pulsa la tecla del Tabulador (Tab). Aparecerá un cuadro de texto, aquí puedes introducir cualquiera de los siguientes códigos para obtener la ventaja que indicamos:

-infiniteMana 1: Maná ilimitado. Para eliminarlo, vuelve a escribirlo con valor 0, o sea: infinite Mana 0).
-becomeLight 1: Luz. Para eliminarlo, vuelve a escribirlo con valor 0 (becomeLight 0)
-showfps: Muestra el número de fotogramas por segundo.
-addall: Obtienes todas las armas y hechizos
-eh: Modo Dios
-slomo #: Incrementa la velocidad del juego (# puede ser un valor del 1 al 5, siendo 1 lento y 5 el más rápido)
-set aeons.patrick health 999 : Te da 999 unidades de vida.
-set aeons.patrick mana 999 : Te da 999 unidades de maná.
-AmpAttSpell: Aumenta el nivel del hechizo que hayas seleccionado.
-behindview 1: Vista en tercera persona.
-setjumpz #: Cambiar de nivel (# es el número del nivel al que quieres ir)

Problemas con enemigos finales si usas trucos
-Si el juego detecta que tienes una cantidad de puntos de vida superior a 100, las criaturas del enemigo final del nivel, no te atacan. Tendrás por tanto que luchar sin usar los trucos y luego una vez acabes con ella, activar el truco.

Mapas

Para acceder a cualquiera de niveles, introduce el nombre del mapa como si fuera un código normal, pulsando TAB y tecleando después el nombre del mapa tal y como se indica a continuación en la siguiente lista que os ofrecemos a continuación:

-start Aeons
-start Catacombs_Cisterns
-start Catacombs_Cliffs
-start Catacombs_Entrance
-start Catacombs_Exit
-start Catacombs_Exit_After
-start Catacombs_LairOfLizbeth
-start Catacombs_LairOfLizbethPostCU
-start Catacombs_LowerLevel
-start Catacombs_SaintsHall
-start Catacombs_Tunnels
-start Catacombs_WellRoom
-start Catacombs_WindChamber
-start CU_01
-start CU_02
-start CU_03
-start CU_04
-start CU_05
-start CU_06
-start CU_07
-start CU_08
-start CU_09
-start CU_10
-start CU_11
-start CU_12
-start CU_13
-start Entry
-start EternalAutumn_FinalFight_Arch
-start EternalAutumn_FinalFight_Arena
-start EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
-start EternalAutumn_FinalFight_Ruins
-start EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
-start EternalAutumn_Ravines_Bridge
-start EternalAutumn_Ravines_Chase
-start EternalAutumn_Ravines_Chieftain
-start EternalAutumn_Ravines_Forest
-start EternalAutumn_Transition
-start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
-start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
-start EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
-start Grounds_Cottage
-start grounds_dock_night
-start Grounds_Lighthouse
-start Grounds_Mausoleum_Approach
-start Grounds_Mausoleum_Entrance
-start Grounds_Mausoleum_Tunnels
-start Grounds_OldCemetery
-start Manor_CentralLower
-start Manor_CentralLower_After
-start Manor_CentralLower_night
-start Manor_CentralLower_storm
-start Manor_CentralUpper
-start Manor_CentralUpper_After
-start Manor_CentralUpper_PostOneiros
-start Manor_CentralUpper_storm
-start Manor_Chapel
-start Manor_Chapel_night
-start Manor_Crypt
-start Manor_EastWingLower
-start Manor_EastWingLower_After
-start Manor_EastWingLower_night
-start Manor_EastWingUpper
-start Manor_EastWingUpper_After
-start Manor_EastWingUpper_night
-start Manor_EntranceHall
-start Manor_EntranceHall_FromKitch
-start Manor_EntranceHall_Intro
-start Manor_EntranceHall_Night
-start Manor_EntranceHall_night_Return-fromCove
-start Manor_EntranceHall_Storm
-start Manor_EntranceHall_ToKitch
-start Manor_FrontGate
-start Manor_FrontGate_night
-start Manor_FrontGate_Night_Return
-start Manor_Gardens
-start Manor_Gardens_night
-start Manor_Gardens_storm
-start Manor_GreatHall_night
-start Manor_GreatHall_Storm
-start Manor_InnerCourtyard
-start Manor_InnerCourtyard_Storm
-start Manor_NorthWingLower
-start Manor_NorthWingLower_After
-start Manor_NorthWingLower_night
-start Manor_NorthWingLower_storm
-start Manor_NorthWingUpper
-start Manor_NorthWingUpper_night
-start Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
-start Manor_NorthWingUpper_storm
-start Manor_PatricksRoom
-start Manor_TowerRun_night
-start Manor_TowerRun_storm
-start Manor_WestWing
-start Manor_WestWing_Hall1
-start Manor_WestWing_Night
-start Manor_WidowsWatch_storm
-start Monastery_Past_Church
-start Monastery_Past_Exterior
-start Monastery_Past_Interior
-start Monastery_Past_LivingQuarters
-start Monastery_Present_Church
-start Monastery_Present_Cove
-start Monastery_Present_Entrance
-start Monastery_Present_InnerSanctum
-start Monastery_Present_Tunnels
-start Oneiros_Amphitheater
-start Oneiros_City1
-start Oneiros_City2
-start Oneiros_HowlingWell
-start Oneiros_Intro
-start Oneiros_Oracle
-start Oneiros_RetreatBath
-start Oneiros_RetreatExterior
-start Oneiros_RetreatSecondFloor
-start Oneiros_RetreatStudio
-start Oneiros_ZigguratInterior
-start Oneiros_ZigguratLower
-start Oneiros_ZigguratUpper
-start PiratesCove_Barracks
-start PiratesCove_Exterior
-start PiratesCove_Pier
-start PiratesCove_Pool
-start PiratesCove_TreasureRoom
-start playground
-start SmokeTest
-start StandingStones_FirstVisit
-start StandingStones_KingFight

Curiosidades

GALERÍA DE TIRO

Comienza el juego, entra en la casa, sigue la visita guiada por el ama de llaves.Sigue recto hasta el muro final, junto a la puerta cercana al pack de salud.Dispara después a los dos cuadrados pequeños que están situados sobre la puerta.
La puerta se abrirá automáticamente y dentro podrás acceder a una pequeña galería de tiro de 10 niveles. Es bastante difícil de acabar (aunque tampoco demasiado) pero resulta muy entretenida y sirve como entrenamiento.

TEATRO DE MINIATURAS

Pulsa la tecla Tabulador. Introduce: "Open Manor_EntranceHall_FromKitch". Sitúate frente a las pinturas de la izquierda. Salta e intenta alcanzar la superior de las dos pinturas. Podrás notar si lo has hecho bien porque en ese caso oirás un clic inconfundible. Esa será la señal de que todo está en orden. Cuando escuches eso, como suele decirse: siéntate y disfruta tranquilamente del espectáculo.

OVEJA GIGANTE

Pulsa Tabulador, introduce:
"Open Monastery_Present_Cove".
Juega en el nivel que te encuentres hasta que saltes dentro de un edificio en ruinas. Alcanza el nivel superior de este edificio. Busca una explanada que se encuentra junto a una granja. Salta arriba y abajo al final de esta estructura y podrás ver algo muy curioso si tienes paciencia y esperas algunos minutos. Desde luego os garantizamos que merece la pena.

DISCOTECA DE LA MUERTE

Pulsa el tabulador, introduce:
"Open Oneiros_HowlingWell"
Alcanza el edificio grande, entra dentro y baja las escaleras, busca un botón cuadrado (cerca de la figura granate de magia). Ahora pulsa sobre el botón.
Sal fuera del edificio de nuevo, ahora debes alcanzar el techo del edificio y mirar abajo. Busca una figura púrpura desde allí y lánzate sin perder ni un segundo junto a ella. Los muertos saldrán de sus tumbas.

PATRICK SALE FUERA

Pulsa el tabulador, introduce:
"Open Manor_Entranchall_night_Return-FromCove".
Camina a través del primer grupo de puertas, luego ve a la izquierda. Una mujer aparecerá entonces cerca de ti. Después de hablar con ella y de escuchar lo que te tenga que decir, síguela de cerca durante un rato vaya a donde vaya. Tal vez ella no haga algo especial esa noche o tal vez sí...

JUEGOS

PROBLEMAS CON VAMPIRE

Hola, amigos de Micromanía. Me compre «Vampire: La Mascarada» y tengo varios problemas. En los lugares exteriores, como la Ciudad Vieja de Praga o Las Minas, los personajes no tienen textura ni coloración; sólo se ve el contorno del personaje, que ahora es de un solo color plano (azul en Praga y negro por completo en Las Minas). Esto no ocurre en sitios cerrados como La Taberna o El Convento, donde el personaje se ve perfectamente. Además, el juego suele salir al escritorio de Windows antes o después, sin llegar a dar ningún mensaje de error. He instalado la versión 1.5 y no da ningún resultado. El juego es original y cuando se lo dejé a un amigo con un equipo parecido no le sucedían estos problemas.

Mi equipo es un Pentium III a 450 MHz, Tarjeta gráfica ATI Rage II con aceleración 3D, Soundblaster 125 y 64 Mb de RAM. Sospecho que el problema podría ser la RAM. ¿Me podríais decir si hay solución y, si tuviera que retocar mi ordenador, cuánto me costaría?

Una última cosa: para usar trucos en muchos juegos hay que introducir un código en el campo "destino" del menú de propiedades del acceso directo, ¿no? Mi problema es que no me deja introducirlo en ningún juego, ya que aparece un mensaje diciendo que el "C:\..." especificado en el cuadro de destino no es válido, que me insta a comprobar que el nombre del archivo y la ruta de acceso son correctos. Gracias por vuestra atención.

Esperanza Navarro (Ciudad Real)

Aunque en su momento las tarjetas ATI basadas en el procesador gráfico Rage II fueron modelos muy extendidos y fiables, en la actualidad han quedado atrás y no funcionan con total compatibilidad en entornos gráficos basados en las últimas versiones de DirectX (incluída la 7.0A, que es la que requiere «Vampire»), ocasionando diferentes defectos gráficos. Puedes intentar solucionarlo bajando los últimos drivers de la tarjeta que encontrarás en:

http://support.ati.com/products/pc/rageii/rageii_drivers.html

Si con esto no logras gran cosa, te recomendamos que adquieras una nueva tarjeta gráfica. Los modelos más recomendables por su relación calidad/precio son la 3D Prophet 4500, basada en el chip Kiro II, o cualquiera de las basadas en los chips GeForce II MX o TNT2 de nVidia, aunque quizá aún puedas encontrar una Voodoo 3 3000 a buen precio. Tendrás que invertir entre 10 000 y 30 000 Ptas. Por otro lado, en concreto para «Vampire», no será necesario que aumentes la RAM de tú equipo. En relación con la segunda cuestión, el problema radica en que no debes dirigirte al cuadro de "Destino" del menú de "Propiedades del Acceso Directo". Para conseguir que todos tus trucos funcionen, accede al menú inicio de Windows, selecciona la opción "Ejecutar" e introduce ahí la ruta del archivo con las modificaciones pertinentes.



INDIGNADO CON PROEIN

Envío este correo para quejarme de Proein. El juego «Requiem» tiene dos parches, el 1.2 que corrige algunos errores de renderizado y el 1.3, imprescindible para los que tengan DirectX 8 instalado en su ordenador, ya que sin él el juego no funciona. Hoy, después de adquirir una tarjeta aceleradora Kyro 2, he instalado el juego y no funciona. He visitado la pagina de 3DO y bajado el parche 1.2 y una actualización del 1.2 al 1.3 (no hay versión 1.3 del parche tal cual). Tras bajar ambos parches compruebo que ninguno de los dos quiere instalarse, así que vuelvo a la página de 3DO para leer que cada versión de cada país necesita su parche específico. Decido entonces dirigirme a la pagina de Proein, distribuidora en España del juego, pero no tienen ninguno de los parches en su página y tampoco hay (o no he sido capaz de encontrarla) ninguna dirección e-mail a la que enviar quejas o preguntas. Por eso os envío este correo, a ver si los de Proein espabilan.

TSDgeos (e-mail)

No es de extrañar el sentimiento de indignación que embarga a este lector. «Requiem: Avenging Angel» fue distribuido en España por Proein hace ya un tiempo. Pero al ponernos en contacto con esta distribuidora, comprobamos que no sólo nadie se acuerda del juego, sino que incluso niegan cualquier implicación en la distribución del mismo. Aunque, lamentablemente, no podamos ayudar a todos aquellos usuarios que sufran este mismo problema, lo que sí podemos ofreceros es el correo electrónico del departamento de atención al cliente de la distribuidora (soporte@proein.com) para que dirijáis allí todas vuestras quejas.



DEMASIADO BREVE

Os escribo este mail porque en sólo dos tardes de juego he terminado con «BlueShift», la ultima expansión de «Half-Life». Es incomprensible que una compañía tan renombrada como Sierra, teniendo una joya de juego como es «Half-Life», nos decepcionase con «Opposing Force» –que era muy corto y fácil de pasar– y nos siga decepcionando con esta expansión, cuya única virtud es el cruce de historias.

Antonio González Ruiz (Badalona)

Ahí queda la opinión de nuestro amigo Antonio. Aunque habría que puntualizar que «BlueShift» no es una expansión al uso, sino un nuevo episodio del juego que funciona de forma independiente. Puede que sea un juego corto, pero no podemos negar que es un producto de calidad, así que corresponde a cada uno decidir si le merece la pena el desembolso económico que supone. La polémica está servida.

REVISTA

JUEGOS DE LECTORES

Saludos. Yo quería proponer que Micromanía añadiera una pequeña sección con juegos realizados por los lectores, como el que mandó hace poco un chaval. A muchos nos gustaría publicar o enseñar nuestra obra. Lo que quiero decir es que a los que nos gusta la informática y hacemos juegos por nuestra cuenta nos gustaría ver publicado en vuestra revista un pequeño comentario y alguna imagen de nuestros juegos. Esta sección se podría llamar "Zona Aficionado" y podríais habilitar una dirección para que la gente os mande sus juegos o proyectos. Gracias.

Daniel Santos (e-mail)

Estimado Daniel. Tu idea nos parece sumamente interesante, pero plantea ciertos inconvenientes. El juego que nos envió aquel lector era la excepción que confirma la regla y, técnicamente, estaba bastante conseguido. Para ser sinceros, no solemos recibir muchos juegos, y menos aún programas tan bien realizados como aquel y que puedan interesar al resto de nuestros lectores. Resulta evidente que ninguna publicación podría mantener una sección fija dedicada a estos menesteres cuando únicamente se reciben uno o dos juegos dignos de mención cada año. Sin embargo no desechamos la propuesta y, si os animáis a enviarnos suficientes juegos podríamos incluir esta innovadora proposición.

POSIBLES CONCURSOS

Os escribo para proponer un concurso innovador. Se trata de un concurso de juegos y guiones amateurs. Tendría diferentes categorías y, debido a su complejidad, sería anual. El guión del juego (...) lo haríais vosotros. También propongo un concurso de dibujo basado en un juego que vosotros elegiríais. Otra sugerencia, en CD Manía podríais publicar guías, trucos, o artículos.

Santiago López Martínez (Sevilla)

Gracias por tu interés, amigo Santiago. Lamentablemente, y muy a nuestro pesar, no podemos llevar a cabo todos los concursos que nos gustaría. Tu primera propuesta es muy interesante, pero logísticamente nos desbordaría, porque no podemos garantizar la producción de los videojuegos vencedores ya que implica el desembolso de desorbitadas sumas de dinero. No es eso lo nuestro, sino informar sobre los productos que se publican cada mes. El concurso de dibujo que propones parece mucho más viable. Por último, no es la primera vez que nos planteamos incluir ese tipo de contenidos en CD Manía y tampoco lo descartamos aunque, por el momento, siempre que sea posible preferimos incluir demos.

NOTA DE LA REDACCIÓN

Muchos nos habéis preguntado por la reapertura de los foros de Micromanía Online. Estamos intentando agilizar este tema al máximo pero lo cierto es que aún no existe una fecha exacta, tal vez en Septiembre os podamos dar una agradable sorpresa. Os pedimos de nuevo disculpas por los inconvenientes y retrasos.

GANADORES
Kit Sound Blaster Surround 5.1

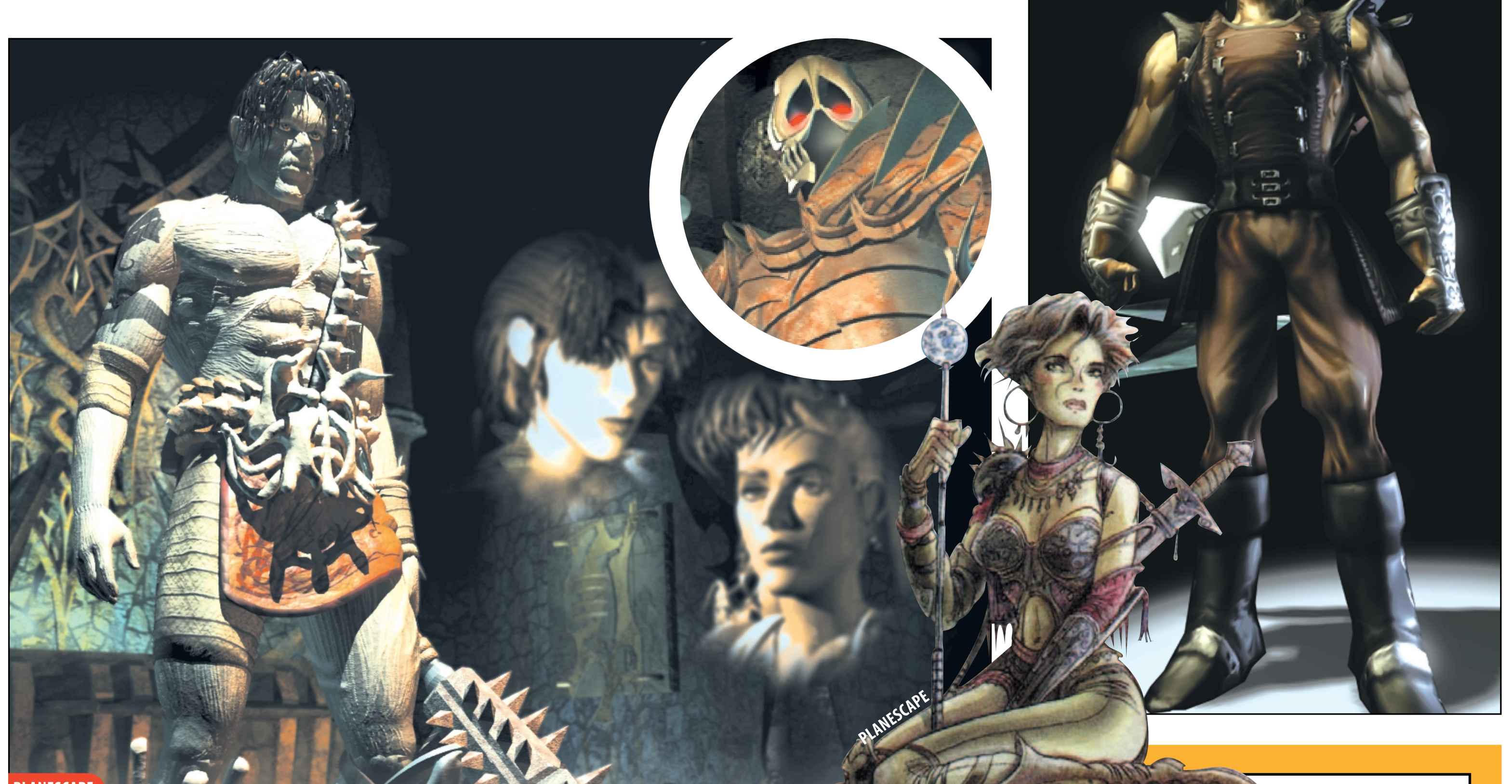
Sandra Baña Nimo	A Coruña
Salvador Simón Escánez	Almería
Toni Mendoza Martínez	Barcelona
Xavier Colomer Agullo	Barcelona
Alex Alegre Fernández	Gerona
Juan Navarro Moreno	Madrid
Abel Saldaña Romero	Valencia
Antonio Parrado Dobón	Valencia
Aurelio Mira Ortega	Valencia
Roberto Raya Martínez	Valladolid

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***HOBBY PRESS • MICROMANÍA.*** *C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

La Cortesía en el Combate

El sonido de un cuerpo al caer cerró el estruendo de ruidos metálicos que hasta ese momento turbaban la paz del bosque. Unos pasos rápidos y una carcajada fue lo siguiente que se pudo escuchar. Una espada mugrienta y mellada, empuñada por una garra peluda, se acercaba al desnudo cuello del cuerpo abatido...



Y de repente una alarma de pitidos irrumpió, fuera de lugar, en el combate. Era la hora de la reunión de los maníacos y el héroe no iba a llegar a tiempo, a menos que el orco que estaba a punto de clavarle la espada comprendiera la vital importancia del acontecimiento. Una breve explicación bastó para que el inmundo ser le dejara marchar... la victoria podría esperar. En fin, son situaciones incómodas a las que es necesario acostumbrarse. No siempre los enemigos son tan comprensivos como en este caso, por desgracia. Así les pasará, por ejemplo, a aquellos que estén en Medeva, sobreviviendo entre intrigas de poder y maldad, polarizadas en torno a la misteriosa persona del protagonista, Joseph, quien tiene la marca del Summoner.
Son muchas las sorpresas que aguardan a aquellos que se internen en el mundo de «Summoner». Pero merecen la pena, os lo aseguro.
Otras aventuras dignas de vivirse son las que proponen «Baldur's Gate II», «Wizards and Warriors» y «Evil Islands». El primero ofrece volver a la Costa de la Espada de los Reinos Olvidados. «Wizards and Warriors» se desarrolla en Gael Serran bajo el maléfico imperio de Lord Cet, y su recorrido lleva a través de castillos encantados, cuevas con dragones y pirámides llenas a rebosar de trampas. Finalmente, «Evil Islands» quizá sería el más adecuado para un veraneo, salvo que sus islas no están en el mar, sino que son islas "espaciales"; allí Zak ha de abrirse camino entre todo tipo de extraños intereses.
Por suerte, no acaba aquí, ni mucho menos, la oferta para los maníacos, que se puede completar con los juegos de la extensa serie «Might and Magic», o con los diversos títulos que propone Black Isle: «Planescape: Torment», «Icewind Dale» y «Heart of Winter» o la primera parte de «Baldur's Gate». Y prosigue el trabajo en otras aventuras que previsiblemente irán viendo la luz en los próximos meses. Es el caso de nombres como «Pool of Radiance», «Arx», «Wizardry 8», «Neverwinter Nights», «Torn», «Throne of Darkness», «Morrowind» o «Dungeon Siege».

SUMMONER

OTROS MANÍACOS

Nils Wiesenthal interviene desde Jerez de la Frontera (Cádiz) con una pregunta de «Planescape: Torment». En concreto, Nils quiere saber

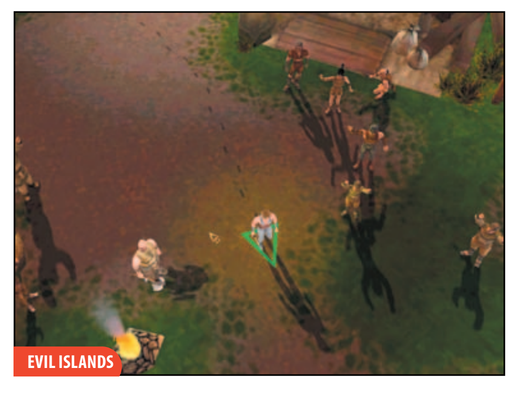
CalabozoLISTA

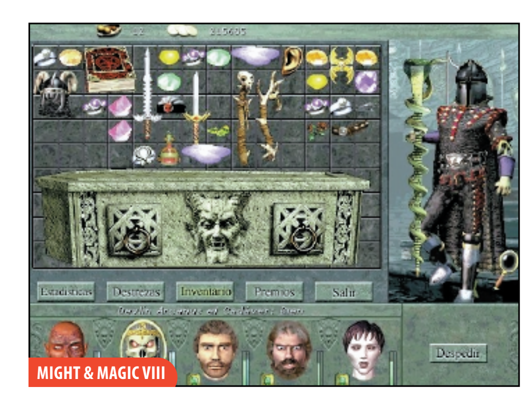
Registra importantes movimientos este mes nuestra lista de preferencias, que afectan a todos y cada uno de sus puestos. Para empezar, sólo se mantienen dos de los cinco, eso sí, los dos primeros, aunque intercambian educadamente el trono. En efecto, esta vez le toca el cetro a «Wizards and Warriors», a costa de «Baldur's Gate II», que sólo cede hasta la segunda posición.
Renovación en los restantes tres puestos, en cambio. Aparecen allí dos que no suelen ausentarse mucho de la lista, como son «Might and Magic VIII» y «Planescape: Torment», aunque ya llevaban varios meses sin participar. Y junto a ellos, tal vez lo más destacado, entra por primera vez «Evil Islands».
Y seguimos esperando la entrada de «Summoner». Y a fe que cuando entre será difícil que se vaya. Más discutible será si alcanzará con facilidad el primer puesto de la clasificación, con un par de tipos tan duros como «Baldur's Gate II» y el número 1 de este mes: «Wizards and Warriors».

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Wizards and Warriors
2.-	Baldur's Gate II
3.-	Might and Magic VIII: Day of the Destroyer
4.-	Planescape: Torment
5.-	Evil Islands


BALDUR´S GATE


EVIL ISLANDS



MIGHT & MAGIC VIII

cómo se puede salir del plano laberinto al que le envía la diosa de la ciudad. Allí lleva bastante tiempo encerrado, con el problema añadido de que cuando duerme es atacado por sombras. Además, en su exploración ha encontrado los restos de un alter ego, de cuyo diario no es capaz de interpretar los consejos para salir.

Dicho laberinto tiene forma circular, ubicándose en su circunferencia diversos portales mágicos, tales que al entrar por cada uno el héroe se teletransporta a otro. Sin embargo, hay uno de ellos que está en un lugar inaccesible, aparentemente, y al que hay que llegar.

La solución no es especialmente fácil de conocer, aunque no es difícil de ejecutar una vez das con ella. Has de atravesar dos veces seguidas el mismo portal, sin pasar por otro entre medias, para poder llegar al inalcanzable. Esto es, el héroe ha de entrar por uno, con lo que aparecerá en otro, al otro extremo del laberinto. Hecho esto, lo único que le resta es ser capaz de volver al primero, sin entrar en otro portal, es decir, andando. Ingenioso, eh.

Los puntos de Nils se reparten a medias entre «Baldur's Gate» y «Planescape», al que califica curiosamente como "juego-crucigrama". Pues si este te parece "crucigrama", te aconsejo que eches un vistazo a los apartados de melancolía que hemos escrito en los pasados meses.

Una breve duda en «M&M VIII: Day of the Destroyer», de un maníaco que se hace llamar Jraistlin. Pregunta, junto con otras cosas a las que se ha dado cumplida respuesta en pasadas reuniones, dónde se encuentra el escudo Eclipse.

Dicho escudo te será solicitado por Lathius en la ciudad de Ravenshore, a cambio de una jugosa recompensa. Pero no aportará pistas sobre su posible paradero, lo que deja un territorio bastante amplio para su hallazgo. Pues bien, el citado escudo fue perdido por su anterior dueño en el Gremio de los Nigromantes, con sede en una oscura fortaleza en el territorio de Shadowspire. Una vez te atrevas a irrumpir en el interior de la hermandad, busca por el piso superior al hall de entrada y no tendrás problemas en encontrarlo, finalmente.

El orco comenzaba a dar muestras de impaciencia por la larga espera, pero, por fin, una sonrisa iluminó su rostro. Su casi derrotado rival se acercaba. La reunión había terminado.

El próximo mes, más.

Ferhergón

HACE DIEZ AÑOS...

Un imperdonable olvido era subsanado, al reconocerse la existencia de un par de clásicos de rol para Spectrum (supongo que alguien se acordará de este ordenador): «Lords of Midnight» y «Doomdark's Revenge», obra de Mike Singleton. Una serie de juegos comenzaban a centrar la atención de los maníacos. Eran «Drakkhen», «Dragons of Flame» y «Megatraveller», cada uno de ellos con diferentes características que los hacían atractivos.

No obstante, era «Heroes of the Lance», el que más problemas presentaba para los maníacos participantes, junto con «Bloodwych» y «Elvira».


PLANESCAPE

PLANESCAPE

SUMMONER

Sentimientos hacia el Gran Villano

Para disfrutar de verdad de un JDR no cabe duda de que hay que meterse en el papel del personaje o grupo que es nuestro alter ego en la pantalla. Es esa la esencia de un juego de rol, asumir un papel diferente del nuestro cotidiano. Y como héroe que debe hacer frente a una gran amenaza para sus congéneres, uno de los aspectos más atractivo es la "relación" con el archienemigo al que normalmente nos enfrentamos.

Y por relación, entendemos sobre todo el sentimiento que dicho ser nos produce. ¿Nos da asco? ¿Nos da miedo, quizás? ¿Nos resulta indiferente? He de decir que la indiferencia no deja de ser en esta caso un mal síntoma. Si el tipo que tanto hace sufrir a nuestros vecinos, por cuya causa nos embarcamos en una aventura de riesgos épicos, no nos causa ni frío ni calor, poco nos hemos metido en el papel.

Pues bien, aquellos JDRs que consiguen hacer que el héroe se sienta insignificante frente al poder del ser al que tenemos que vencer son los mejores, a nuestro juicio. Y probablemente haya pocos JDRs que consigan esto. Pensemos en ese clásico de la literatura tantas veces citado en nuestras reuniones: El Señor de los Anillos.

Desde el principio, y conforme avanza la historia, más aumenta esa sensación. Está claro que Frodo es una pulga comparado con el poder de Saurón, el Señor de los Anillos. Ni siquiera el azar que le ha otorgado el poder del Anillo compensa tal sensación. Frodo no tiene nada que hacer ante el poder de su rival, pero sigue el único camino que le puede llevar a algún sitio.

La Comunidad del Anillo es más un símbolo que un grupo con posibilidades ciertas de conseguir su objetivo. No olvidemos que su principal baza es precisamente su escasa repercusión, que les permite pasar desapercibidos en territorio enemigo. En las proximidades de Mordor la desesperación cunde en lector y protagonistas: la tarea es casi imposible, y eso que Sauron no les dedica plenamente su atención.

Pues así es como tienen que ser los héroes. Claro que ante tal diferencia de poderes, sólo las circunstancias permiten vencer, y el desenlace del Señor de los Anillos es una prueba. No es realista que, en el curso de una simple aventura, un tipo más o menos normal obtenga unos poderes que le permitan medirse directamente con su enemigo, que le lleva años de ventaja en preparación.

La pregunta que necesariamente surge ahora es si hay algún JDR en el que se hayan obtenido sensaciones similares. Son pocos los que me vienen a la memoria, y de ellos sobresale «Anvil of Dawn». Según vas avanzando en la aventura y recorriendo los territorios devastados por la acción del villano, hablando con los supervivientes, se constata la inferioridad del aventurero, su insignificancia, frente al causante de tanto mal. Pero la única alternativa es seguir adelante hasta dar con la forma de acabar con ese poder.

Por contra, un JDR tan estupendo como «Baldur's Gate» en ningún momento consigue, a nuestro juicio, esa sensación (lo que no es una crítica, cada juego tiene su historia). En primer lugar, la mayor parte del tiempo no sabes quién es tu enemigo, por lo que de mala manera puedes quedar impresionado por sus poderes. Además se supone que el protagonista no es un tipo normal, sino alguien de ocultos poderes, similares a los de su rival, pero que desconoce. De hecho, la aventura lleva al héroe a conocerse mejor, y, en suma, llegar a la altura de su enemigo para el combate final. En todo caso, no hay excesivas pruebas de un poder omnímodo de Sarevok.

En fin, ahí queda eso. ¿Algo qué decir?

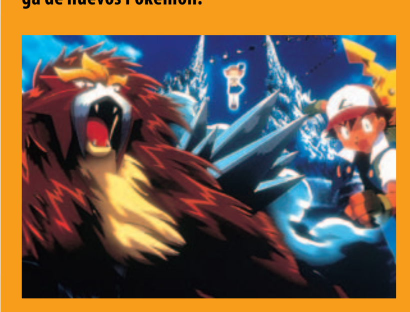
Por Santiago Erice

POKEMON 3



Esta vez el peligro son los Unown

En la tercera parte de la saga cinematográfica de Pokémon, el peligro al que deben enfrentarse Ash, Pikachu y sus amigos se llama unown: 26 personajes con la forma de las letras del alfabeto, capaces de convertir en realidad cualquier pensamiento del ser humano, aunque de una manera muy singular y peligrosa. Son, sin duda, unos seres muy poderosos. Como ya ocurriera con las anteriores aproximaciones cinematográficas de las aventuras de los Pokémon, la tercera son dos películas en una: el largometraje protagonizado por los citados unown y un corto de poco más de veinte minutos de duración con una banda sonora de jazz para amenizar las correrías de Pikachu y los traviesos hermanos Pichu. De más está decir que ningún fan de los personajes japoneses puede perderse esta entrega de nuevos Pokémon.







Amor y guerra

Mareados todavía por sus costes de producción, en las salas cinematográficas con pantallas más grandes se proyecta "Pearl Harbor", una película de amor y guerra destinada a hacer historia entre las superproducciones de Hollywood y, seguramente, en la ceremonia de los Oscar. Si hubiéramos estado en la época de "Lo que el viento se llevó", los críticos hubieran dicho que es un peliculón; como llega poco después que "Titanic", se prefiere resaltar que sigue el esquema que tan buenos resultados económicos dio a esta última.

PEARL HARBOR

Dirigida por Michael Bay ("La Roca", "Armaggedon"), "Pearl Harbor" dedica aproximadamente tres cuartos de hora a contar con todo lujo de efectos y una espectacularidad a prueba de bombas, la batalla que precipitó la entrada de Estados Unidos en la Tercera Guerra Mundial; el resto es una historia de amor con forma de triángulo en la que se involucran dos íntimos amigos (Ben Affleck, Josh Harnett) y una enfermera (Kate Beckinsale). En resumen, que se recomienda asistir al cine con una buena colección de pañuelos para limpiarse las lágrimas en las escenas sensibles y con un enorme paquetón de palomitas para las de guerra y acción.

EL CISNE MUDITO



Una historia de toda la vida

La historia de "El cisne mudito", una película de dibujos animados dirigida por Richard Rich y Terry L. Noss, es de las de toda la vida; como las de esos cuentos que los padres leían a los hijos para que se durmieran, antes de que se inventara el vídeo y los papás no tuvieran tiempo nada más que para trabajar y ganar dinero.

En "El cisne mudito" los animales hablan. Bueno, hablan todos menos el protagonista, Louis. ¿Cómo conseguirá enamorar a Serena, esa cisne tan guapa y que le gusta tanto, si no puede decírselo? Gracias a una trompeta de metal cuyos sonidos le permitirán comunicarse con los demás. Una tierna fábula creada para que vaya al cine toda la familia.

CUT



Terror en el rodaje

¿Dispuesto a pasar hora y media de miedo en el cine? Entonces ya puedes ir haciendo cola en la taquilla de la sala donde proyecten "Cut", una película a la que puedes invitar a tu señor/señora de la limpieza favorito (en sus peores pesadillas soñará que tiene que pasar la fregona por los suelos donde se derraman los litros y litros de sangre que salpican este largometraje). Primer filme dirigido por Kimble Rendall, "Cut" cuenta la historia de unos estudiantes que deciden terminar el rodaje de una película que su directora no pudo concluir porque fue asesinada hace catorce años. La idea no resultará tan buena como parecía en un principio por culpa de una serie de sucesos, a cual más macabro, siniestro y terrorífico. "Cut" está protagonizada por Kylie Minogue, Molly Ringwald, Simon Bossell y Jessica Napier.



NACHO VEGAS

Actos inexplicables

Con su álbum en solitario "Actos inexplicables", el asturiano Nacho Vegas sigue yendo por libre y a su bola, sin atender a más cantos de sirena musicales que los que dictan sus influencias y sus cocazos neuronales. A nadie le puede extrañar porque ya cuando militaba en Manta Ray a principios de los noventa y resurgía el movimiento independiente con bandas como la suya, su música era ajena a las corrientes dominantes de la época.

Hoy en solitario, Nacho Vegas sigue siendo un tipo atípico en el pop-rock nacional. Su música, siempre apasionada, puede disfrazarse de psicodelia o de western a lo BSO de Ennio Morricone; contar historias con palabras o permitir que los sentimientos fluyan sin ellas; sonar con economía instrumental o dejarse arropar por teclados y vientos. Siempre por libre, tal vez porque, como dice la última estrofa de la última canción de "Actos inexplicables", "creí ver molinos en el horizonte/ y allí me di de bruces con gigantes/ Y nada fue tan real/ No, nada fue tan real".



Con el agua al cuello

Como se trata de una banda originaria de Aragón, a nadie puede resultar chocante que el sexto trabajo discográfico de Ixo Rai! se titule "Con el agua al cuello" (no hay duda de que también los músicos andan revueltos por las "tierras de la Pilarica" con el líquido elemento, el trasvase del Ebro y el Plan Hidrológico Nacional).

IXO RAI!

Y no hay que olvidar que Ixo Rai! siempre ha sido un grupo muy apegado a su tierra, que no templa gaitas, pero que sí las utiliza para mezclar su sonido con el del rock, el reggae, el ska o cualquier estilo que venga bien para acompañar unas letras ácidas, festivas y con carga de profundidad reivindicativa incorporada en sus rimas.

LAGARTIJA NICK



Ulterior

Para su nuevo y más reciente álbum, "Ulterior", el grupo granadino Lagartija Nick ha ampliado su formación (ahora mismo constituida por Antonio Arias, M.A.R. Pareja, Lorena Enjuto y David Fernández). Y también ha dado una vuelta de tuerca a sus influencias musicales (siempre cambiantes) para dar a luz a sus nuevas obsesiones sonoras y literarias.

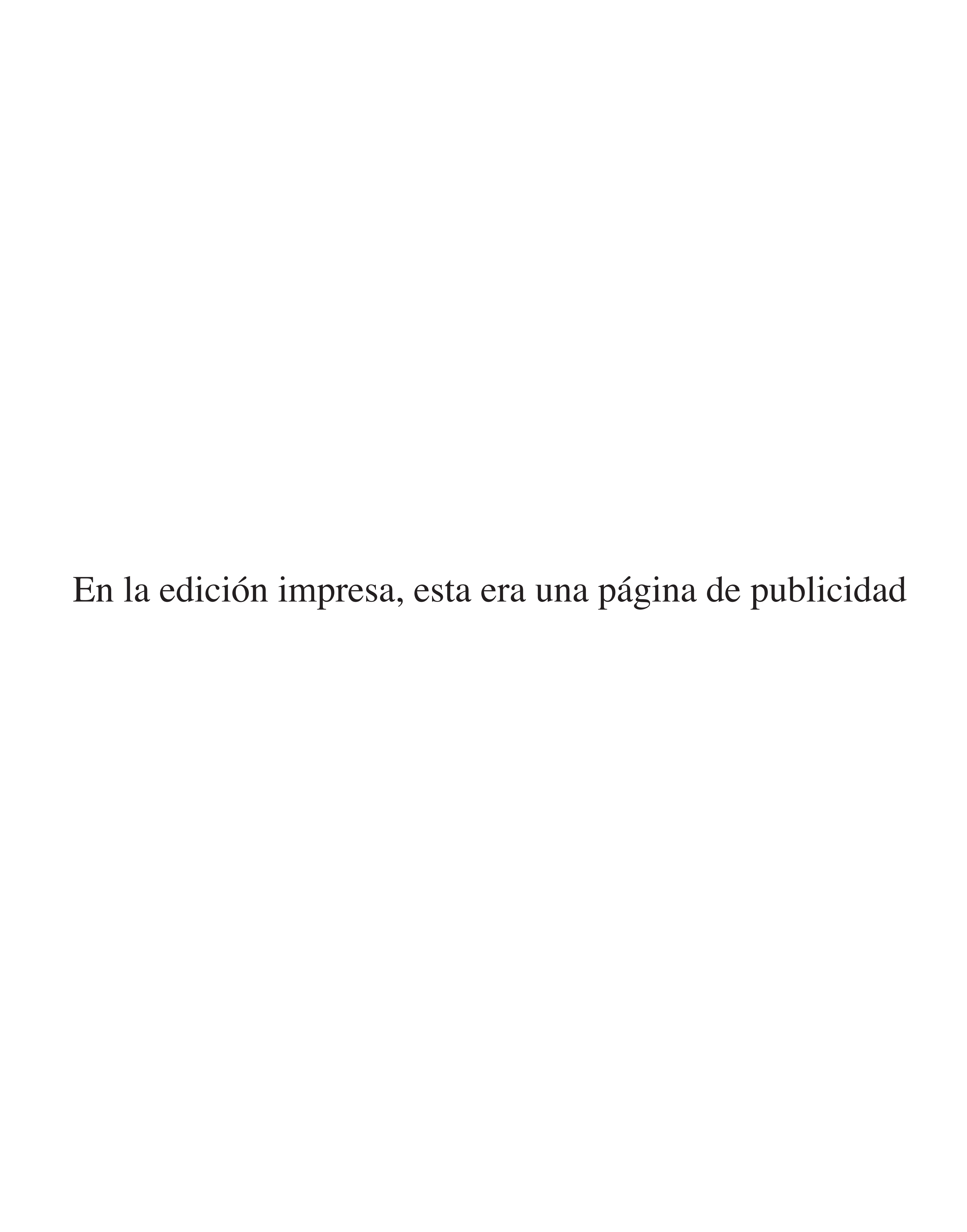
El rock de los granadinos sigue creando atmósferas radicales y apasionadas, esta vez ajenas completamente al mundo del flamenco, aunque sin perder ni un ápice de intensidad. Además, el mundo de los sentimientos más cotidianos se abre camino en detrimento de la ciencia o de los apuntes filosóficos que predominaban más en sus últimos trabajos. Reflexiones a flor de piel con mucho de obsesión para una música ruidosa que no deja indiferente.

INGENUAS Y PELIGROSAS

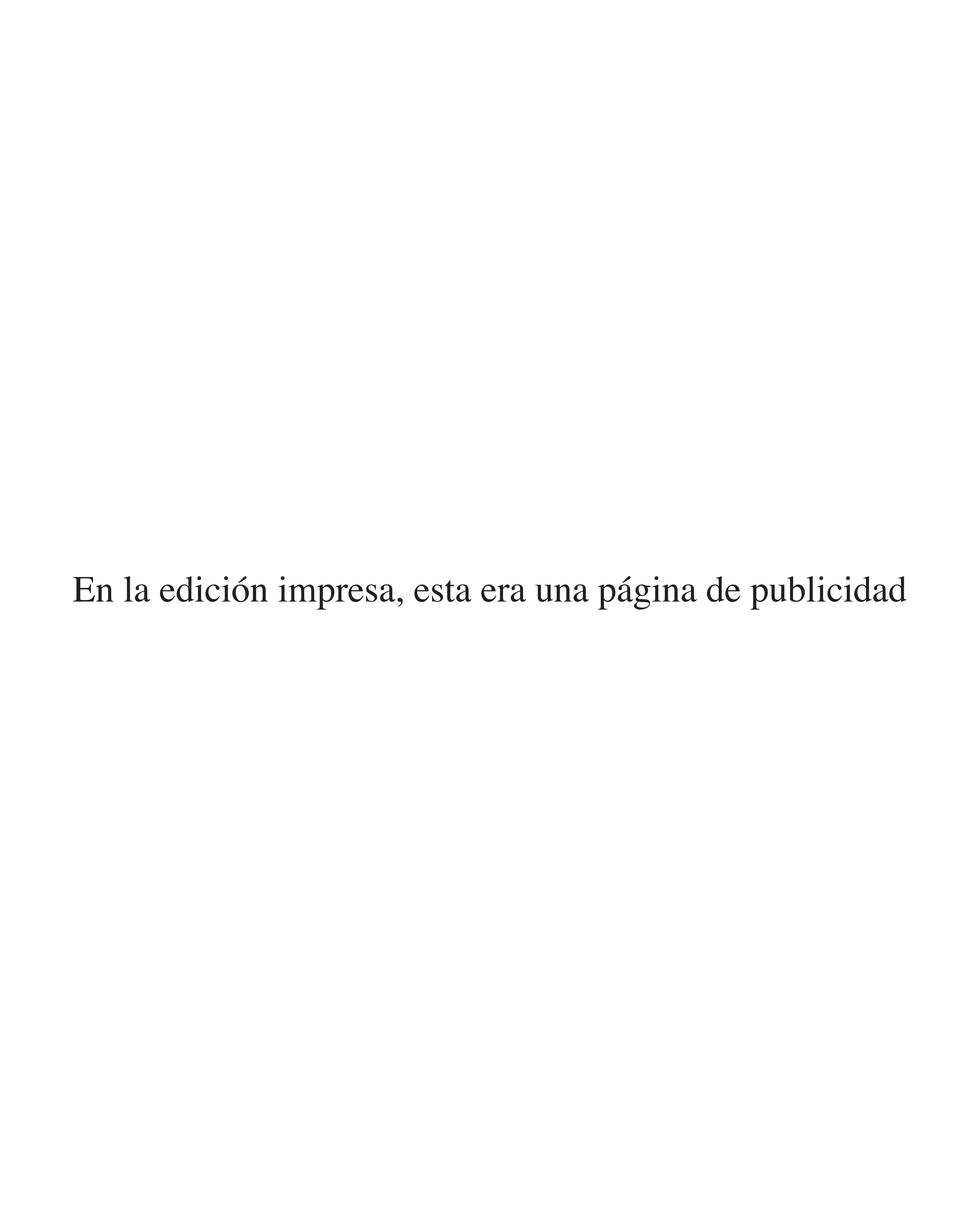


Después de ver "Ingenuas y peligrosas", los espectadores llegarán a la conclusión de que las chicas son guerreras. Todo tiene su lógica. Pensemos en una adolescente que se queda embarazada. Los problemas económicos de la futura madre serán gravísimos cuando llegue el bebé a este mundo (es mentira que donde come uno, coman dos). Menos mal que ahí están sus amigas animadoras dispuestas a echarla una mano en el asunto del dinero. ¿Cómo? Atracando un banco. De todo eso va "Ingenuas y peligrosas", una comedia de humor negro dirigida por la australiana Francine McDougall, que está interpretada en sus principales papeles por Mena Suvari, Marley Shelton, Maria Sololoff, Melissa George, Rachel Blanchard y James Marsden.

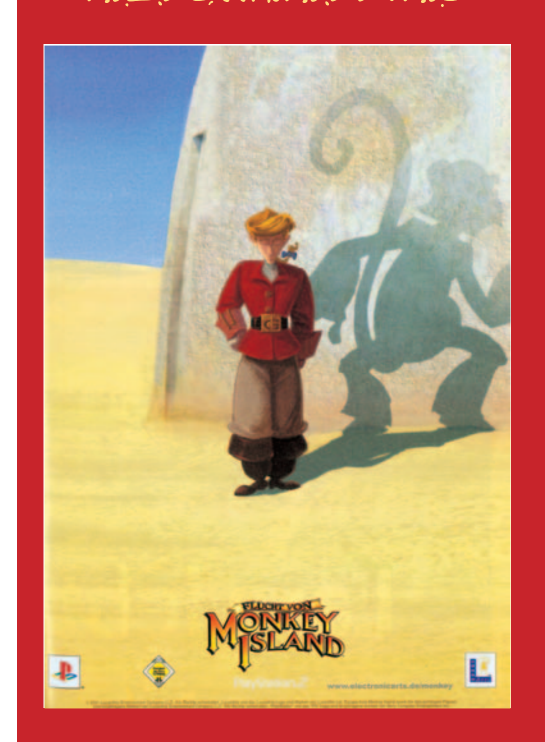
Las animadoras son guerreras



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PUBLICIDADES ALTERNATIVAS



¿Anakin Threepwood? ¿Guybrush Skywalker? Bueno, confiemos en que no se cumpla el ominoso futuro que esta ingeniosa publicidad augura para el entrañable aprendiz de pirata. ¿O acaso alguien se lo imagina vestido de negro, con un orinal en la cabeza y respondiendo al nombre de Darth Monkey?

FORMIDABLE



Este mes queremos felicitar a Monolith Productions y a Fox Interactive por su decisión de poner en Internet a disposición del público el código fuente original de su juego «No One Lives Forever». Lejos de mantener el absurdo secretismo al que otros desarrolladores nos tiene acostumbrados, con su actitud Monolith fomenta enormemente la participación de los usuarios en la creación de una gran comunidad online alrededor de este impresionante juego.



HAY QUE TENER MÁS VISTA

No parece que los responsables de Eidos demostraran demasiada vista comercial cuando firmaron el acuerdo que cedía los derechos de su personaje más famoso, Lara Croft, para la realización de la película todavía en las carteleras. Según este acuerdo Eidos recibía un único pago de un millón de libras así como un porcentaje sobre las ventas de merchandising. Seguro que alguien se está tirando de los pelos en Eidos ante las millonarias cifras de taquilla que está obteniendo la película en todo el mundo.

¿Cómo… piensa celebrar Id el recién cumplido quinto aniversario de su juego «Quake»?

¿Qué… maravillas podemos esperar de la próxima colaboración entre Alexei Pajitnov, creador de «Tetris», y Steven Spielberg, en el juego inspirado en la película «I.A.»?

¿Por qué … se van a tener que quedar finalmente los usuarios de Dreamcast sin su prometida versión de «Half-Life»?

¿Cuándo… llegarán a España las rebajas en el precio de PlayStation 2 que ya han tenido lugar en Japón?

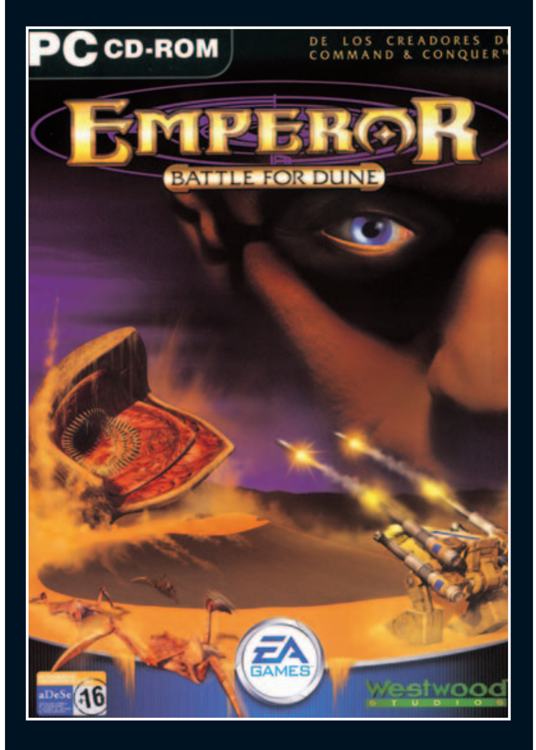
¿Cuántas… Game Boy Advance pueden llegar a venderse si sólo en el primer mes en Japón se han vendido más de un millón de unidades?

¡¡BOCAZAS!!

Como mínimo de inapropiadas habría que calificar las recientes declaraciones del príncipe Carlos de Gran Bretaña, en las que afirmaba que "hemos de apartar a los niños de los videojuegos y encaminarlos a que abracen la lectura y otras aficiones." Dejando aparte el valor educativo de muchos videojuegos, quizá convendría recordarle a su alteza que lo que en boca de un individuo particular es una opinión personal totalmente defendible, pronunciado por un cargo público adquiere un cariz mucho más grave. Seguro que la industria del videojuego del Reino Unido tiene algo que decir al respecto.

LAMENTABLE

Una vez más hemos de lamentarnos por la irritante actitud de Westwood que se niega a traducir sus juegos a nuestro idioma. Esta vez le ha tocado el turno a «Emperor: Battle For Dune», juego que aparecerá en España con sus diálogos y sus textos en un perfecto inglés. Curiosamente, este juego sí que se ha traducido a otros idiomas de nuestro continente, como el francés y el alemán, lo que nos lleva a pensar que en Westwood tienen algo personal contra el español. ¿Absurdo?, casi tanto como no traducir sus juegos a un idioma que hablan cientos de millones de personas.



¿QUÉ HA HECHO ELECTRONIC ARTS PARA MERECER ESTO? MEA CULPA

A continuación publicamos la carta remitida por Electronic Arts a propósito de la opinión vertida el mes pasado sobre su publicidad de «Black & White».



En referencia al artículo "¿Qué he hecho yo para merecer esto?" aparecido en la página 143 de su edición número 78, desde Electronic Arts, nos gustaría aclarar la cuestión gramatical que se plantea.

Hemos de decir que en un principio también dudamos la corrección de esta frase, así que nos basamos en dos criterios a la hora de decidirnos por esta traducción, que aunque a priori pueda resultar extraña a ciertos oídos, es sin duda la gramaticalmente correcta.

En primer lugar la afirmación de la Real Academia Española al consultarle nuestra frase: "En la oración propuesta, el empleo del pronombre LES es perfectamente correcto, pues duplica al complemento indirecto, A TUS AMIGOS".

Y en segundo lugar nos basamos en el Volumen II del Manual del Español Correcto de Leonardo Gómez Torrego. A continuación nos permitimos citar el punto 2.1.3 Concordancia del pronombre átono 'le', 'les' de dicho manual:

"Este pronombre ha de concordar en número obligatoriamente con su referente, que puede ir antes (anáfora) o después (catáfora) del pronombre; por ello, no son correctas las siguientes frases:

*A tus amigos no le pienso contar lo que pasó (correcto: les).
*Decidle a vuestros padres que no voy (correcto: les).
*Estábamos contándole a tus hijos lo que pasó (correcto: les)."

Manual del Español Correcto, Volumen II, Leonargo Gómez Torrego, Editorial ARCO/LIBRO SL, 5ª Ed. 1994. Página 105.

Esperamos haber aclarado en la medida de lo posible este punto y agradecemos el interés prestado a la defensa del español correcto, que también es una de nuestras mayores preocupaciones.

Atentamente, Electronic Arts Software.

En fin, poco podemos decir en nuestro descargo salvo que lamentamos profundamente el error cometido el mes pasado al declarar como incorrecta la publicidad de «Black & White». Efectivamente es cierto que se trata de una expresión extraña pero aun así es, a todas luces, válida y, por lo tanto, pedimos disculpas a Electronic Arts que no había hecho nada "para merecer esto".

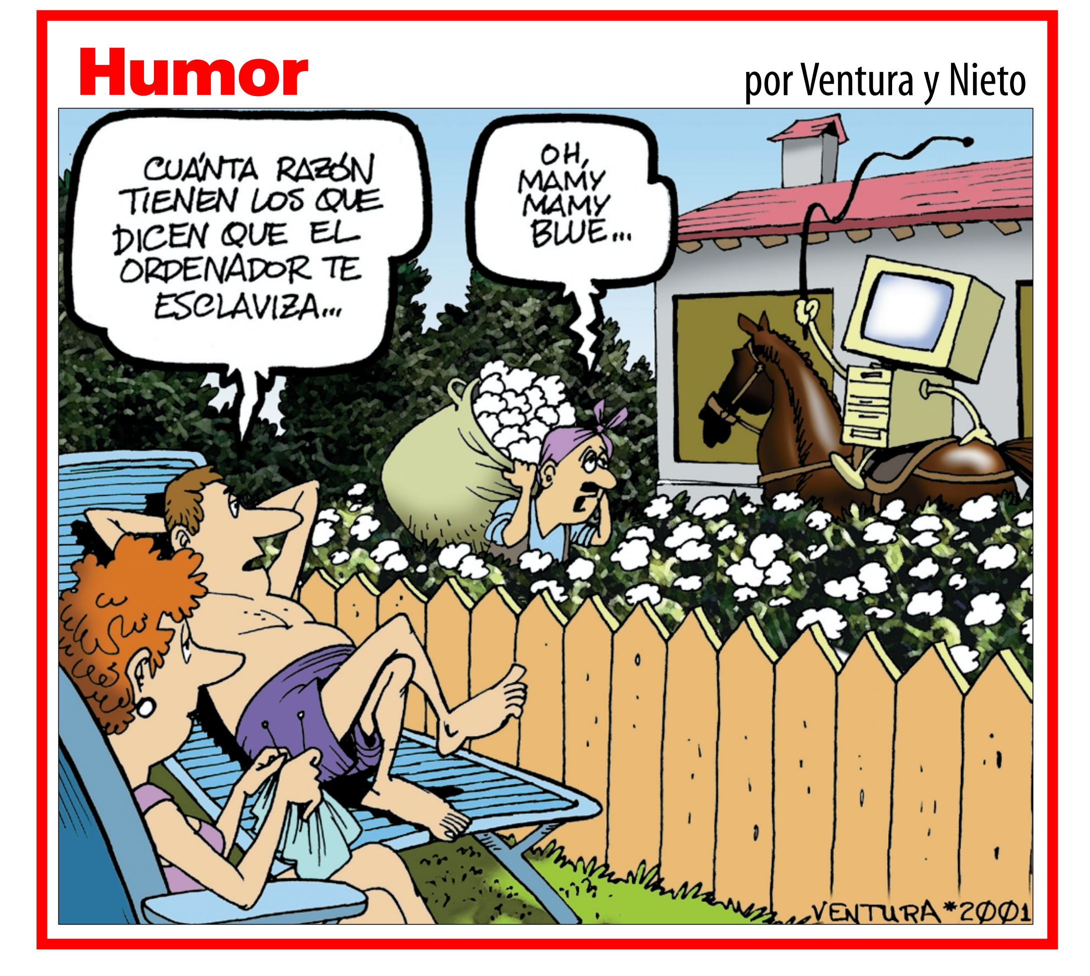
Aun así queremos agradecer el interés demostrado por nuestros lectores en este asunto. Ojalá todas las polémicas generadas alrededor del mundo de los videojuegos tuvieran como centro la gramática y no otros temas mucho más absurdos. Especialmente si, como en este caso, ni siquiera se ha cometido una falta.

ASI CUALQUIERA

Nuestra primera reacción cuando nos enteramos de que los discos duros de PlayStation 2 se habían agotado en Japón apenas unos días después de ponerse a la venta a través de la página web de Sony fue de sincera sorpresa. Al fin y al cabo su precio es la nada desdeñable cantidad de 19 000 yenes, el equivalente a 30 000 pesetas. Todo quedó mucho más claro al saber que sólo se habían puesto a la venta 10 000 unidades. Con un mercado de más de tres millones de consolas vendidas sólo en Japón, no parece demasiado extraño que los discos se agotasen, ¿no? De momento no se sabe cuándo piensa Sony reponer más unidades, pero desde luego si lo sigue haciendo a ese ritmo, conseguirá seguro liquidar las existencias en cada ocasión.

Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



La portada de aquel número 41 estaba ocupada por un verdadero aluvión de clásicos. En su parte central destacaba «Gauntlet III», revisión de uno de los juegos de recreativa más populares de todos los tiempos. Por otra parte, se asomaba por primera vez a nuestras páginas el erizo más famoso de los videojuegos, Sonic, que con su primer juego capturó inmediatamente a todos los usuarios de la consola Megadrive. También nos ocupábamos de la quinta entrega de la serie «King Quest», un importantísimo hito de las aventuras gráficas. Además, también os ofrecíamos un completo avance sobre «Terminator II», juego basado en la película de igual título, y un extenso reportaje sobre «3D Kit», una interesante utilidad que permitía diseñar juegos totalmente tridimensionales.

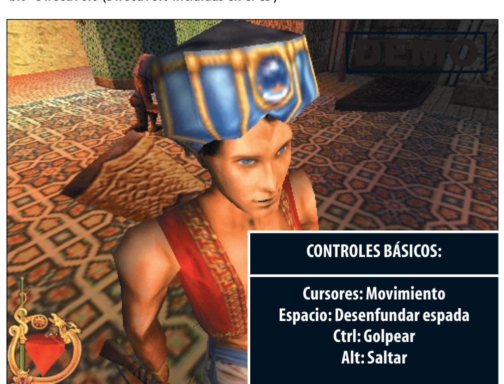
LA LEY CON BLIZZARD

Blizzard ha ganado el juicio que tenía entablado con la compañía productora de películas New Line Cinema que pretendía lanzar próximamente una película titulada "El Diablo". La película, al parecer, giraba alrededor de un capo de la droga conocido como el Diablo perseguido tanto por la policía como por otros criminales. El hecho de que ni el argumento, ni la ambientación tuvieran nada que ver con su juego no ha impedido a Blizzard defender los derechos que tiene sobre el nombre de su saga más popular

Arabian Nights

Acción / Aventura / Visiware / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 266 MHz (Pentium II 300 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 40 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica compatible DirectX (Aceleradora 3D) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 6.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Desenfundar espada
Ctrl: Golpear
Alt: Saltar

Bajo este nombre se esconde una recopilación de capítulos que poco a poco fueron viendo la luz hace algún tiempo. Ahora se puede disfrutar de todos ellos juntos en un solo paquete. Pero para ir abriendo boca, este mes podréis disfrutar del primer capítulo del juego al completo. Utilizando las diferentes armas y magias tendréis la difícil misión de avanzar por los coloridos escenarios y realizar las acciones concretas en el momento justo.

Anachronox

JDR / ION Storm

DEMO



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 266 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 100 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 12 MB compatible Open GL o Direct 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas.
Ctrl.: Atacar

Ambientado en un mundo futurista y con deudas evidentes con respecto a «Final Fantasy», se presenta este nuevo proyecto de ION Storm bajo el nombre de «Anachronox». Tras una larga espera, por fin tenemos acceso a esta tan esperada demo en la que habrá que ir recabando pistas y objetos por el extensísimo mapa para averiguar algo sobre la desaparición de un niño. Como detective, este es un importante reto que hará subir considerablemente tu estima personal y tu prestigio profesional, y que te abrirá la puerta a nuevas aventuras. La demo se encuentra totalmente en inglés.

Jekyll & Hyde

Acción / Aventura / In Utero / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 400 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 91 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8MB compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Saltar
Ctrl: Golpear
I: Inventario

Una de las temas más conocidos y recreados en innumerables adaptaciones cinematográficas es sin duda la delgada línea que separa el bien del mal. Los protagonistas de la historia, Jekyll y Hyde, vuelven a las pantallas, esta vez de ordenador, para poner a prueba el ingenio de los asiduos al género de las aventuras con pinceladas de acción.
La demo que este mes podréis encontrar en el CD permite jugar la primera parte del juego en la que habrá que ir en busca de un libro especial que servirá de canje para el secuestro de su hija. La conversión de Jekyll a Hyde y viceversa es automática, por lo que en cada momento el juego decidirá cuándo debe producirse y será un asunto menos del que preocuparse.
Se encuentra completamente en inglés.

Open Kart

Simulación Automovilística / Microids / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 400 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 91 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8MB compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Reparar
D: Vista atrás
C: Cambiar cámara

Toda la emoción de una carrera de karts ya está disponible en la demo que este mes os ofrecemos en el CD. Con ella podrás competir en una carrera por los diferentes circuitos disponibles y eligiendo entre tres cilindradas diferentes, 100cc, 125cc y 250cc, en donde la dificultad de conducción se hace más palpable a medida que aumenta la potencia.
Con un sencillo control del coche, la clave del éxito radica en la buena lectura que del circuito se haga, intentando en todo momento elegir la mejor opción a la hora de trazar una curva. Podrás personalizar el piloto en todos sus apartados, como, por ejemplo, el nombre, la vestimenta y el color de equipo.
La demo se encuentra completamente en inglés.

Kohan

Estrategia / Timegate Studios / Ubi Soft

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 233 MHz (Pentium II 400 MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 392 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica SVGA con 4 MB (Aceleradora 3D) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0a incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

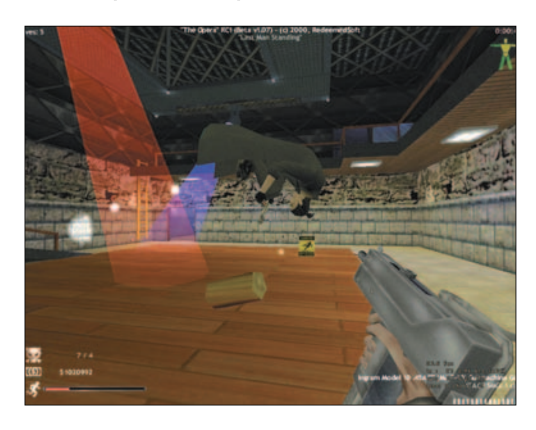
Uno de los títulos más prometedores del género de la estrategia, nos abre sus puertas con esta demo. Tomando el mando de una poderosa raza inmortal, habréis de intentar imponer de nuevo vuestro dominio sobre el resto de los pueblos del juego.
En la demo se permite jugar una de las misiones incluidas dentro de una campaña, además de poder practicar con una misión de tutorial. Esta última es especialmente importante teniendo en cuenta que debemos de controlar muchos factores en el juego, tales como los recursos, la diplomacia y al ejercito. La versión completa incluirá algunas novedades que se saldrán del estándar de lo que conocemos en el género de la estrategia.
La demo se encuentra completamente en inglés.

ESPECIALES

Opera HL



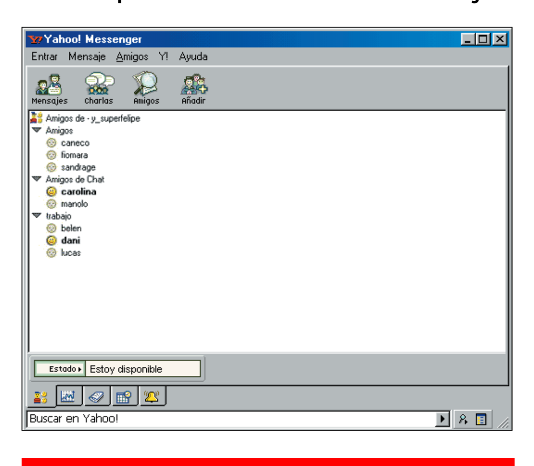
Uno de los mods más esperados para «Half-Life» por fin ha llegado hasta nosotros. Es ahora el momento de disfrutar de un «Half-Life» ambientado en las películas en las que los chinos peleones son los protagonistas. Tras algo más de un año de intenso trabajo y muchos anuncios fallidos de salida del mod, ahora es el momento de ponerse las pilas y disparar a todo lo que se mueva. Este mod está basado en la producción cinematográfica "Matrix", por lo que podremos disfrutar de multitud de movimientos de auténtica locura al más puro estilo de la película.



ESPECIALES

Yahoo! Messenger

Los mensajes cortos están muy de moda con el boom de los teléfonos móviles. Ahora con «Yahoo! Messenger» podréis mandar mensajes a un amigo de un ordenador a otro sin necesidad de utilizar el correo electrónico. Además teniendo activo este servicio, recibiréis notificación de la llegada de los mensajes en el mismo momento de su recepción, aunque estéis en medio de una interesante partida de vuestro juego favorito. Con «Yahoo! Messenger» ya no tendréis excusa para no estar en contacto con todos vuestro amigos.



ESPECIALES

3DMark 2001



Desde que en 1999 apareciera la primera versión de «3D Mark», la evolución de la tecnología ha sido constante. MadOnion nos ofrece esta nueva versión que permite el chequeo de todos los recursos de nuestro equipo. Por supuesto no se olvida de lo último en tecnología e incluso es capaz de medir el rendimiento de la recién estrenada GeForce 3. En la versión incluida en el CD podréis recrearos con espectaculares imágenes de alto detalle gráfico. Además esto os servirá para comprobar las capacidades de respuesta de vuestros equipos frente a los juegos de última generación. Con este programa podréis haceros una idea de lo que será «Max Payne» técnicamente, puesto que el engine de este juego es el mismo que se ha utilizado para la construcción de «3DMark 2001».

MULTIMEDIA

Operation Flashpoint

Este archivo no modifica el número de versión del juego, pero corrige los problemas detectados cuando el programa funciona bajo el sistema operativo Windows 2000. No obstante para que los cambios tengan efecto se ha de tener instalado el service pack 2 del sistema operativo.

Z Steel Soldiers

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.01. Con él se solucionan los problemas de funcionamiento detectados con el sistema operativo Windows 2000.

Worms World Party

Este archivo no modifica el número de versión del juego y supone el primer service pack del mismo. Este service pack además de corregir diversos bugs se hace necesario para poder exportar las misiones creadas con el editor de niveles del propio juego.

Diablo II

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.08. Es necesario para poder ejecutar sin problemas la expansión que acaba de salir al mercado. Con esta polémica actualización se ha incrementado la dificultad del juego, para así igualar las habilidades de los personajes a las de los nuevos que aparecen en la expansión. Los hechizos y daños son ahora mucho mayores que antes. Además ahora se podrán crear criaturas en el pueblo.

Black & White

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.100. Con él se ha solucionado diversos problemas referentes a la jugabilidad del mismo, sobre todo en lo referente a la inteligencia artificial del mismo. Además se han corregido los problemas detectados bajo Windows 2000. El apartado multijugador también ha sufrido importantes modificaciones. Para más información acerca de los numerosos cambios introducidos en la actualización, podéis consultar el archivo de texto que se incluye en el directorio \Actualizaciones\B&W\.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.27. Con él se han solucionado los problemas surgidos en las partidas multijugador al abandonarlas y aquellos relativos a la modificación de los turnos de los personajes. El error en la misión 3 que provocaba que una puerta sólo se abriera una vez en la partida ha desaparecido. Además de corregir estos y otros errores menores, se han añadido nuevas herramientas de desarrollo.

Half-Life

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1.0.7 y es necesario para jugar on-line. Soluciona el bug encontrado en las tarjetas OpenGL que provocaba que a veces los skins se vieran en color blanco. Incluye además un nuevo sistema de descarga de mapas desde los servidores. Se ha optimizado el trazado de modelos haciéndolos más suavizados e incluye el mod Deathmatch Classic.

Counter Strike

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.0.0.2. Se ha añadido un modo espectador y la bomba terrorista. Los modelos de los jugadores también se han mejorado añadiendo texturas. A partir de ahora no será tan fácil disparar mientras estemos saltando y los disparos en las piernas dejarán de ser letales. Cada modelo tendrá ahora una animación nadando. Los cambios estéticos en el interface también forman parte de esta actualización.

AVANCE ESPECIAL

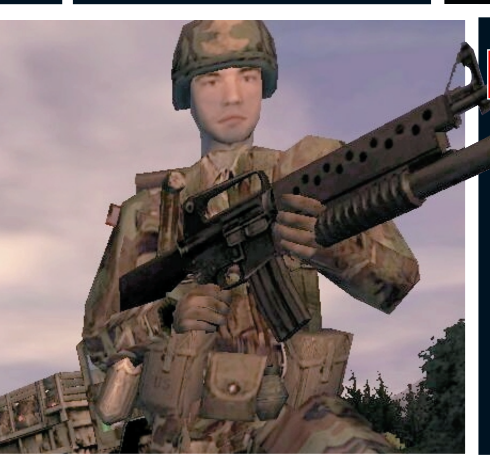
PROJECT EDEN

Core Design nos tiene preparado un sabroso cóctel de acción, aventura y estrategia. El futuro es urbano, frío y solitario; los mutantes empiezan a multiplicarse y una mano maneja los hilos del crimen organizado. Sólo un equipo especial puede parar la amenaza que se cierne sobre los pacíficos y buenos ciudadanos. Descubre todo lo que «Project Eden» encierra.

PREVIEW

COMMANDOS 2

La esperada producción de Pyro está a punto de ver la luz. Nos hemos ido a sus estudios para analizar la última versión beta y te contamos todo sobre cómo será, finalmente, «Commandos 2».



TALLER DE JUEGOS

OPERATION FLASHPOINT

Si quieres saber cómo se gana una guerra, aprende a diseñarla desde su comienzo. En el próximo número de Micromanía dará comienzo una guía con los pasos imprescindibles para manejar el editor de «Operation Flashpoint».



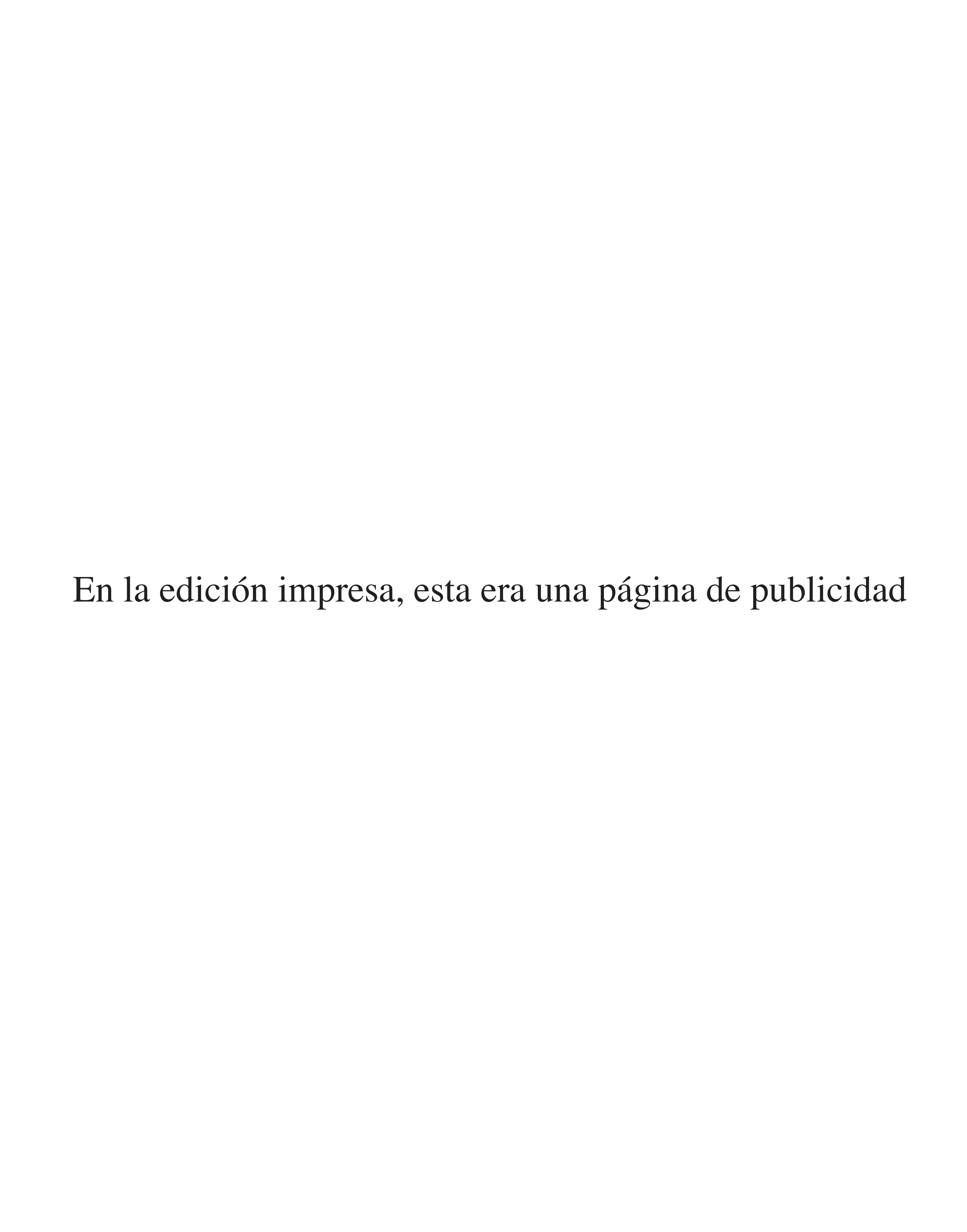
PATAS ARRIBA

RUNAWAY. A ROAD ADVENTURE

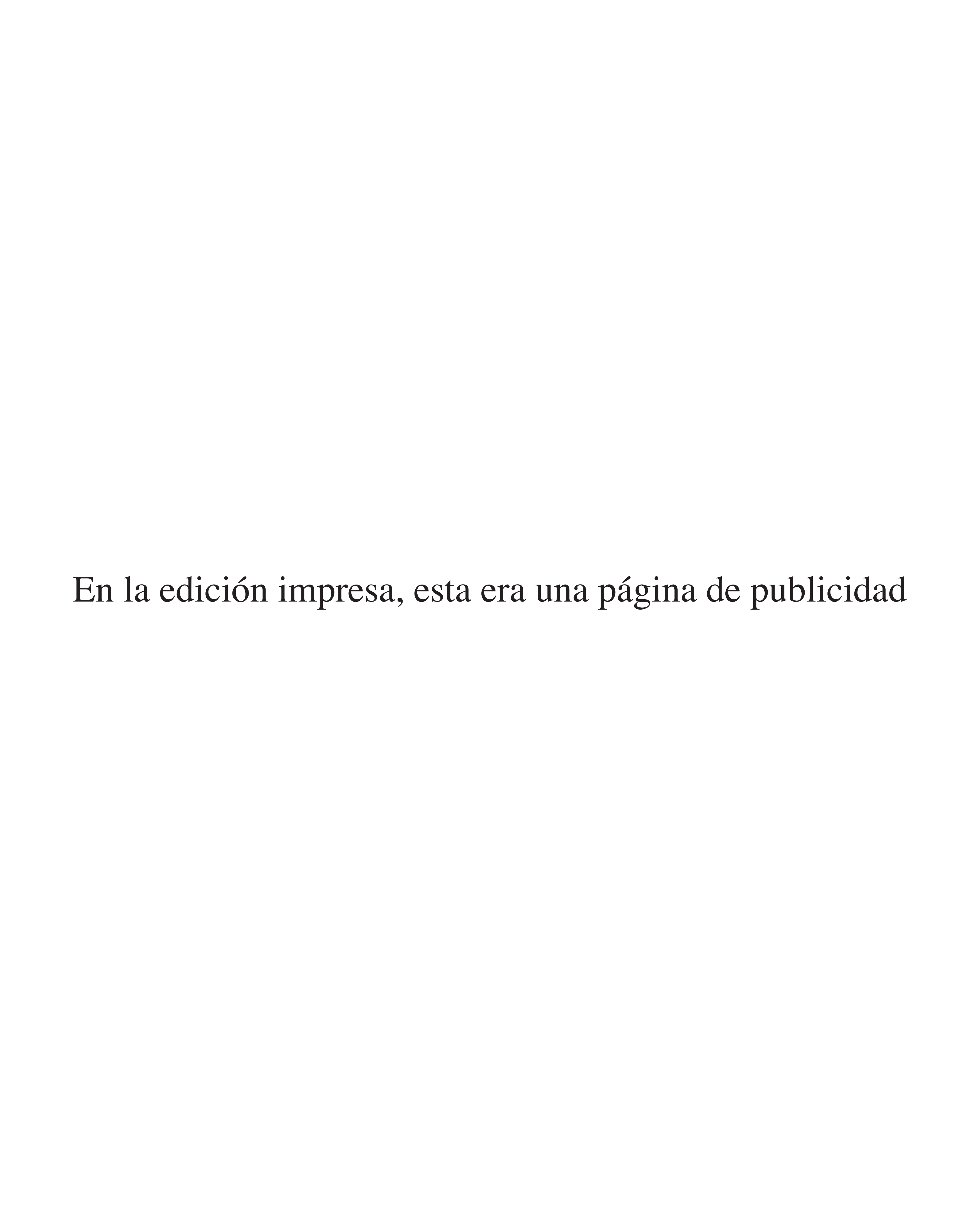
Ahora que has jugado con la estupenda aventura de Péndulo Studios, tan sólo te resta conocer todos sus secretos. Encuéntralos en el Patas Arriba que te hemos preparado.

Y, además, todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN: Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad